REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

ドカン

DOKAN

Nº 44

4,80 €

ESTE MES :

- Clover
- Venus wa Kataomoi
- Clockworld
- Dream
- Tekken 4
- Y Mucho más...

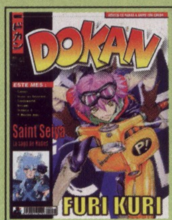
Saint Seiya

La saga de Hades





FURI KURI



DOKAN

AÑO 4 Nº44 05-02

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO, XAVI BARTOLOMÉ
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
KEN NIIMURA, PETER, CARLOS SALGADO
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Esther Albala, Sandstorm, Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura, Zahara Medina , Yoshimaligno, Raúl J. Márquez, Sakurita, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 373 44 70
FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, local 163
Ecatepec, Edo. De México
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

ARES
INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Editorial

Como os prometí el mes pasado, este mes hablamos de la serie más delirante de **Gainax**, ***Furi Kuri***.

Esta locura momentánea que inunda la redacción en estos momentos, es a causa de la inminente aparición de esta gran serie en el mercado español. **Selecta Visión** tiene pensado sacarla al mercado en verano y ya estamos contando los días para que llegue la fecha de lanzamiento.

Últimamente el mercado del manga en nuestro país está bastante bien surtido, no sólo de las típicas series de relleno que no me molestaré en citar, sino de verdaderas obras de arte como el manga ***Clover*** que este mes comentamos en la revista.

Motormouth aún no se ha recuperado de su mano rota y no ha podido terminar el artículo de mitología Japonesa, pero en la **Dokan** 45 aparecerá aunque tenga que dictármelo palabra por palabra.

Guile y **Gabriel Knigth**, los terribles hermanos adoradores del culto de ***Saint Seiya***, me han amenazado físicamente si no les dejaba completar el especial de ***Caballeros del Zodiaco*** que publicamos en la **Dokan** número 34. Y por eso, este mes, os podemos ofrecer el anexo a dicho especial, la ***Saga de Hades***. Dicha parte de la saga de los caballeros no pudo introducirse en el especial por falta de espacio, pero para todos los fans de Saint Seiya, aquí lo tenéis.

Enrique Herranz

SUMARIO



Noticias calientes desde Japón

Los fans de Inuyasha están de suerte, ya que ahora pueden contar con un segundo libro de ilustraciones que añadir a sus colecciones: Shounen Sunday Graphic Gekijouban Terebi - Inuyasha Anime Zensho. Centrado más en el anime que el primero, también sigue ofreciendo una parte con las ilustraciones de Rumiko Takahashi. Así mismo, los seguidores de la popluar serie Hikaru no Go (Shounen Jump, Shueisha) también contarán con Hikaru no Go Illustrations "Sai" a la venta el primero de mayo por 3800 yen, 164 páginas.





Siguiendo con el tema manga, la nueva serie de Naoko Takeuchi (Sailor Moon) se estrenó con el número 4 de la revista Nakayoshi (a la venta el pasado 3 de marzo); su título es Love Witch y relata las aventuras de la joven Ai, llamada Love por sus conocidos, después de descubrir en su decimotercer cumpleaños que en sus genes tiene el poder de una bruja. Otra de las series que se publican en la misma revista, Tokyo Mew Mew verá su estreno en la pequeña pantalla el 6 de abril junto a Full Moon o Sagashite, el nuevo manga de Arina Tanemura (Kamikaze Kaitou Jeanne, Time Stranger Kyouko) que comenzó a serializarse en la revista Ribon desde diciembre del año pasado.



En Full Moon la joven de turno se llama Mitsuki, tiene 12 años y sólo le queda uno más antes de que su voz quede trastocada para siempre. Sin embargo, Mitsuki tiene suerte ya que el dios de la muerte, Takuto, decide echarle una mano y la ayuda a transformarse en una chica de 16 años, pudiendo así convertirse en una estrella de la canción.



Por desgracia no todo es rosa en el mundo del shoujo manga, y una de las series más famosas de Ribon, GALS!, verá su final en el número 5 (a la venta el 3 de abril); su versión anime acabará con el episodio 52. Pasando a series con un público un poco más adulto en mente, el nuevo manga de Chiho Saitou y Be-Papas (Shoujo Kakumei Utena), llamado S to M no Sekai, vio una corta resurrección en un número especial de la revista Ciel (Kadokawa) titulado Chiho Saitou - Ai no Sekai (El Mundo del Amor de Chiho Saitou) tras que la revista en que esta serie se publicaba normalmente dejase de existir.





Los que se consideren demasiado machos para apreciar este tipo de cosas, también podrán disfrutar de una serie dulce y favorita de todos sin estigmas sobre ella: La Magia de Emi se edita por fin en formato DVD y el primer DVD-Box saldrá a la venta de la mano de Emotion (Bandai) el 25 de mayo por 35000





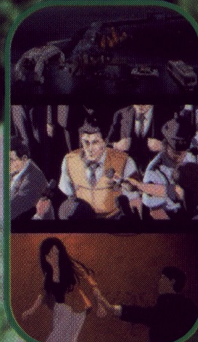
yen. Esta caja contendrá 4 DVDs con los primeros 17 episodios y un OVA. Y si eso tampoco funciona, también está el esperado lanzamiento en DVD el 24 de abril de la primera OVA de Gatekeepers 21, que continúa la serie de televisión y como todo buen material otaku, contará con edición normal y edición especial.

Otros títulos que harán la delicia de los fans amantes de las chicas bonitas, batallas y coches son la cuarta entrega del videojuego Sakura Taisen (a la venta desde el 21 de marzo y con tan sólo un disco) y el estreno de la película de ex-driver, que cuenta con un nuevo personaje, Angela Gandino, y la reaparición de otro, Keyne Tokioka, reportero a quien conocimos en el tercer OVA (y si no podéis esperar un minuto más para poder saborearla, el CD con la banda sonora original estará a la venta el 3 de abril)

Las nuevas versiones en formato película de One Piece y Digimon se pueden disfrutar desde el pasado 2 de marzo, y por supuesto, la nueva temporada de Digimon comienza el 7 de abril y se titula Digimon Frontier.

PATLABOR THE MOVIE III

Así es, **Bandai** nos tiene preparada una grata sorpresa para el 30 de marzo, un tercer largometraje de ***Patlabor*** atraerá a miles de seguidores hasta los cines de Japón. No se trata de una continuación en sí de los dos primeros, sino de una historia aparte pero dentro del mismo universo. El filme deja bien claro que la historia se trata de algo totalmente ficticio, y NO un hipotético futuro, al situar la acción en el año de "Shôwa 72", cuando la era Shôwa terminó con 64 años, encontrándonos ahora en la era "Heiwa". La historia se resume en que cerca de la costa de Tokio las unidades "Labor" están siendo eliminadas misteriosamente, hasta que un día los protagonistas presenciarán cómo una extraña "criatura" ataca y se come vivos a multitud de humanos cerca de la costa, no dudan en relacionarlo con los atentados a los "Labor", y se iniciará una persecución e investigación en la que nada parece ser como es y en la que hay gente con algo que ocultar. Un asunto que pondrá en jaque no sólo a la policía, sino al ministerio de autodefensa y a la seguridad del propio país.









Nueva película de Detective Conan



Conan vuelve a la gran pantalla desde el mes de abril aprovechando la "Golden Week" (vacaciones de una semana), el largometraje llevará el título de ***The Phantom of Baker Street***, para los que anden despistados deciros que "Baker Street" es la calle en la que vivía el famoso detective "Sherlock Holmes" dentro de sus novelas. No se nos ha adelantado mucho acerca de la trama, salvo unos interrogantes: ¿Qué hace Conan entre la espesa niebla de Londres? Y lo que es más increíble ¿Por qué en el siglo IXX? Además nos adelantan cinco palabras clave para ayudar a resolver el enigma: 1 - Londres, 2 - El Arca de Noé, 3 - Vaina, 4 - Vino Tinto, 5 - Sherlock Holmes. Pero aún así, los creadores nos advierten de que no será nada fácil poder resolver el enigma; la trama es mucho más complicada que en los episodios de la serie y nos llevarán por un laberinto totalmente imprevisible, ya que el guión ha sido cuidadosamente elaborado por el gran maestro **Hisashi Nozawa**, probablemente en la actualidad, uno de los mejores escritores japoneses de novelas de misterio.

ClockWorld

Nunca me ha gustado como dibuja **Ken**. Lo digo en serio. A lo mejor, el hecho de que cada tira suya que aparece en la revista es mejor que la anterior y que parece que su productividad está en unas cotas inalcanzables, puede tener algo que ver.

Sí, creo que definitivamente **Ken** es una de esas personas que no me cae bien... nada bien.

Para acabar de hundirme en la miseria llega el redactor jefe y me dice... "a comentar la nueva serie de **Niimura**", y yo me relamo lentamente saboreando de antemano la crítica nociva y desastrosa que voy a hacer de su cómic. Ese tipo de crítica que puede mandar a un dibujante llorando desconsoladamente a un rincón de su repugnante habitación como una babosa lovecraftiana, y hundirlo en la más absoluta de las miserias, hasta el punto de que jamás en su vida se atreva a coger un lápiz de nuevo.



¡Hay que fastidiarse! Me he tenido que comer todos mis planes con patatas a lo pobre, e indigestarme con ellos, porque no hay forma de criticar este pedazo de cómic. Y de verdad que me molesta, y mucho.

El dibujo es probablemente lo mejor que ha hecho **Ken** desde los infames tiempos del **H Studios**, incluyendo las tiras publicadas en **Ares** a las que deja atrás por mucho. Pero el guión... eso ya es de otro mundo. Alejándose años luz de una de sus primeras obras publicadas (*Underground Love*), *ClockWorld* es una obra maestra de ingenio pasada por el tapiz del homenaje a los grandes clásicos de la literatura y del cómic de fantasía de todos los tiempos.

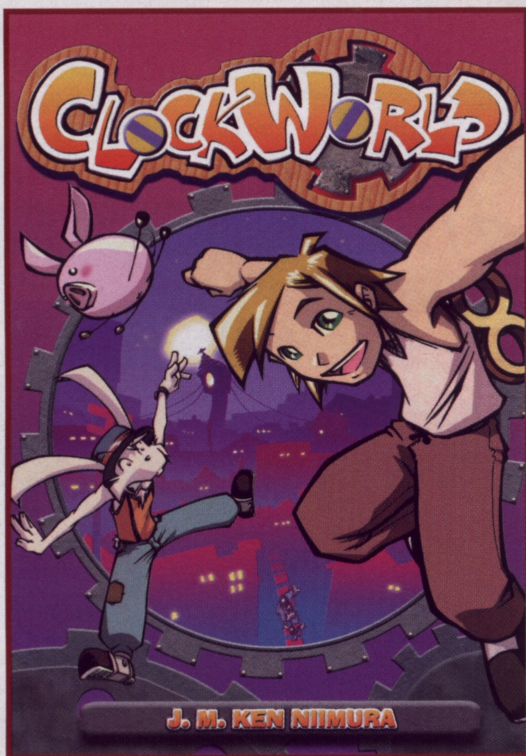
Demostrando su ambivalencia (debo decir que el muy... es todo un entendido en lo que hace), **Ken** tamiza sabiamente el universo freudiano de la *Alicia en el País de las Maravillas* de



Lewis Carrol con el fantástico y sorprendente aspecto de los personajes de *Little Nemo in Wonderland* de **Windsor Mcckay**, para crear un fenómeno difícil de abarcar en un solo número (**Ken**, más te vale que lo continúes si quieres que tus piernas sigan en su sitio).

Para todos aquellos que os gustan las cosas masticaditas, ahí va el argumento a grandes rasgos:

Aki es un pequeño robot femenino que trabaja para un despótico rey que obliga a sus sirvientes a rebajarse hasta el punto de tratarlos como a auténticos esclavos. Aki tiene la mala



suerte de cruzarse en el camino de un conejo con muy malas pulgas y por su culpa comete un error que la conduce automáticamente al despido.

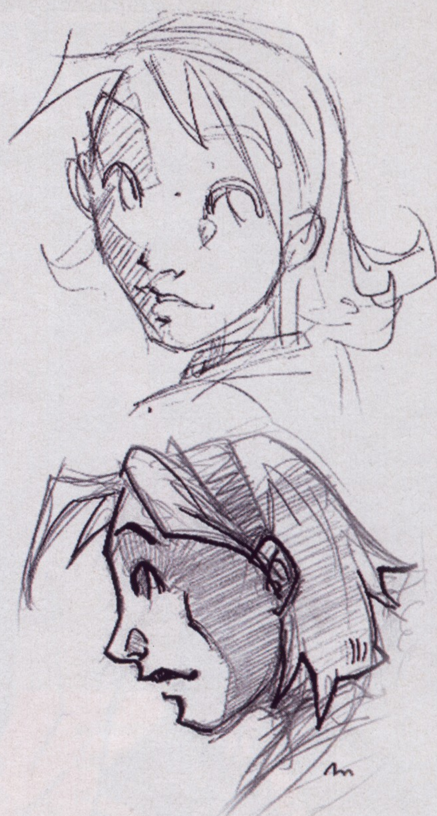
Llegados a este punto comienza una auténtica odisea tan divertida como original que lleva a nuestra robot y al conejo a través de un mundo desquiciado en el que precisamente el peor crimen que podían cometer es el hecho de estar en paro (así que encima haciendo crítica social, eh perro...).



A lo largo de este volumen iremos conociendo el modo de vida de la gente de la ciudad, tan apestosamente podrida de dinero que sufre de aburrimiento crónico, hasta el punto de disfrutar de la única diversión de una parodia feroz y delirante del Circo del Arte.

Sin embargo y pese a la persecución a la que los somete el Comisario de la ciudad, un curioso personaje que habla como los esquemas de un tratado judicial, los protagonistas tienen la suerte de encajar como un dedal en el mundillo hasta el punto de desenvolverse con relativa facilidad.

Bueno... debo reconocer que no sólo es un gran cómic, sino que además es lo mejor que se ha hecho en España en los últimos tres o cuatro años. Quizás el único defecto que se le puede achacar, es el hecho que treintaitantas páginas no dan para casi nada, y que pese a que **Niimura** las aprovecha con un ingenio indiscutible, la profundidad de los personajes es mejorable, y la continuación de la historia es algo casi obligado; por eso deja algunos pequeños cabos sueltos y, de este modo, deja colgando una segunda parte igual de buena (o quizá mejor y entonces sí que me hago el hara-kiri).





¡Ala! Me voy a tomar un *Almax*, que la bilis se me ha subido a la garganta de la mala leche que llevo encima. FFf...ffe...Que sí, que felicidades. Qué duro es decirlo a veces. Ni se te ocurra hacer algo así otra vez o tendré que empezar a reconocerte los méritos y por ésas no paso.

NdM: Ridli ésta no te la perdono.

NdR: Lo que tiene es pura envidia...

Abayo!
Motormouth



Minami Especial



DRAGON BALL & DRAGON BALL Z

Furi Kuri



Hace mucho, mucho tiempo, existía una empresa llamada **Gainax**, que se hizo de oro vendiendo series de animación que carecían de cualquier tipo de sentido (con un guión prácticamente nulo que se iban inventando sobre la marcha y con una originalidad completamente inexistente, puesto que simplemente se limitaban a copiar cosas que ya existían bajo el prisma del punto de vista de unos protagonistas de un autista subido que asustaban).

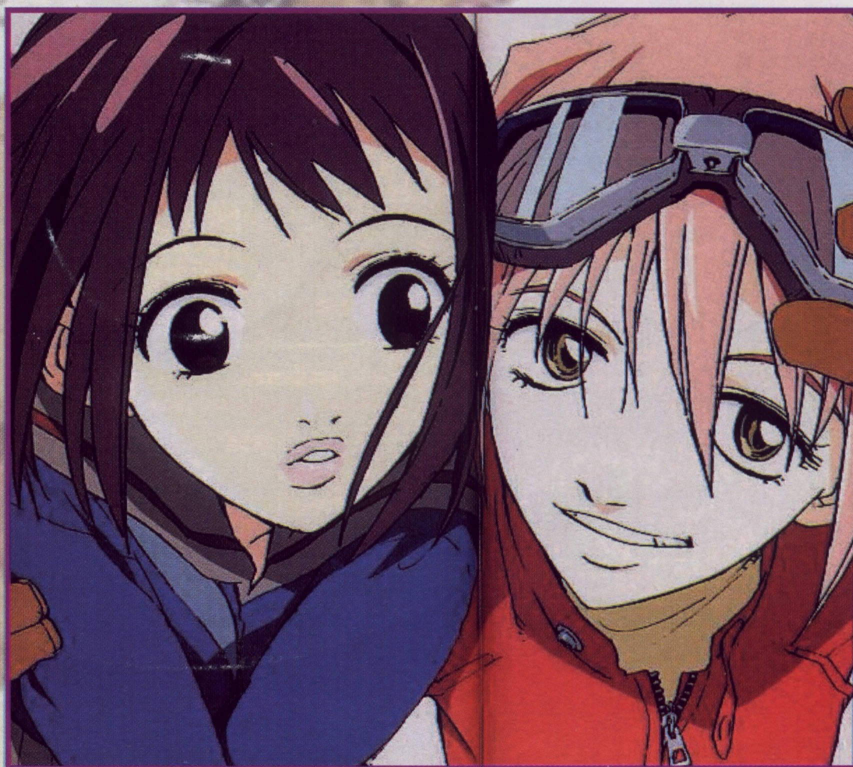
Pues bien, un buen día uno de los directivos llegó a una idea tan genial que sería aplaudida incondicionalmente por el resto de los miembros de la junta directiva. La idiotez en cuestión era la siguiente... "Ya que hemos hecho un montón de pasta con una serie tan infame y repelente que se ha vendido sola, y eso vendiéndola como la nueva renovación del género, el *boom* de los 90, la gran obra de arte del siglo... por qué no hacemos una serie igual de idiota que la anterior pero sin intentar disimularlo".

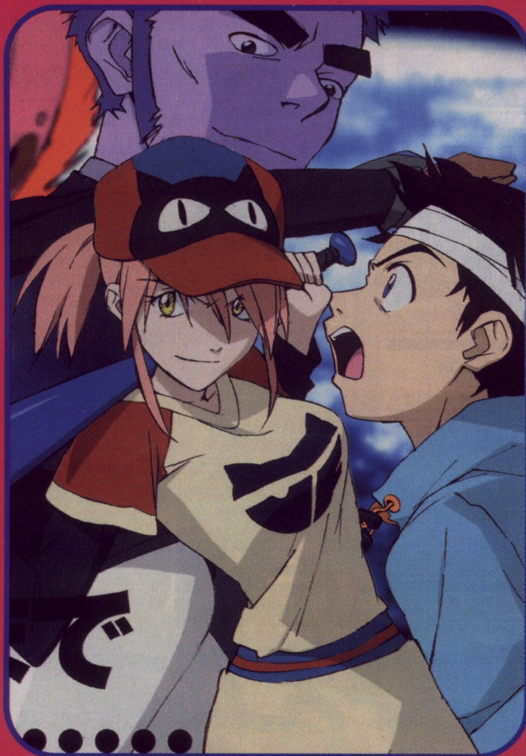
En fin, de aquí nació ***Furi Kuri***. Y lo peor de todo es que esta vez **Gainax** ha creado una serie que merece la pena de verdad. Es realmente una serie de idiotas, con un argumento estúpido y una cantidad de idas de olla que hacen que te pases los capítulos con cara de bobo sin empaparte de la mitad de lo que está pasando pero sin poder parar de reírte como un loco.

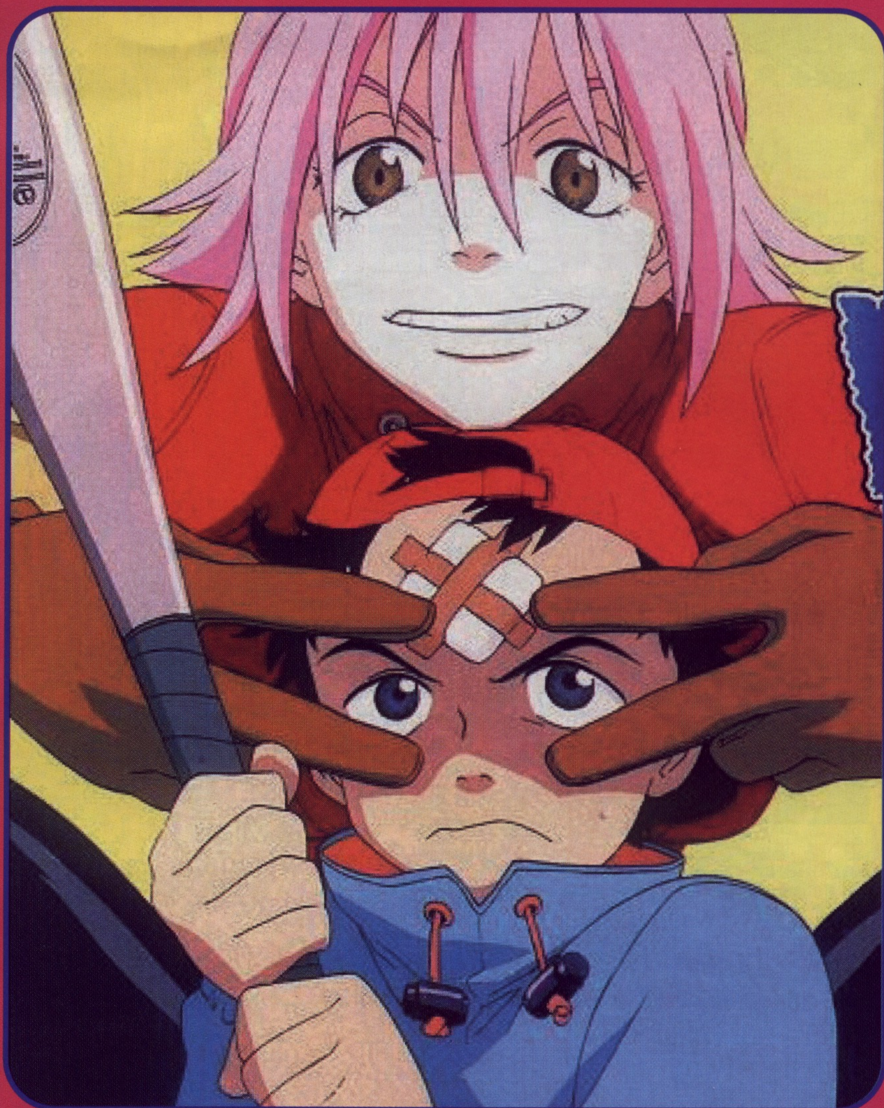
¿La combinación ganadora? Mechs, guantazos, velocidad... y buena música. ***Furi Kuri*** es todo eso y mucho más, pero también mucho menos, y a lo mejor menos que eso... quién sabe, yo no.

Bueno, basta ya de rallarnos y vamos al trapo. La historia se sitúa en el Japón moderno en la extraña vida de un chaval de instituto al que todo el mudo llama Taro (y que además no se llama Taro), que vive en una casa acompañado de su abuelo, y su padre, un fanático de los mechas, que se pasa la vida publicando fanzines. Vive en una ciudad bastante curiosa, gobernada visualmente por la figura de la gran empresa con forma de plancha gigante que se sitúa sobre la colina más alta de la ciudad.

Las únicas distracciones de Taro son su gato, hacer todos los días lo mismo, esperar noticias de su hermano



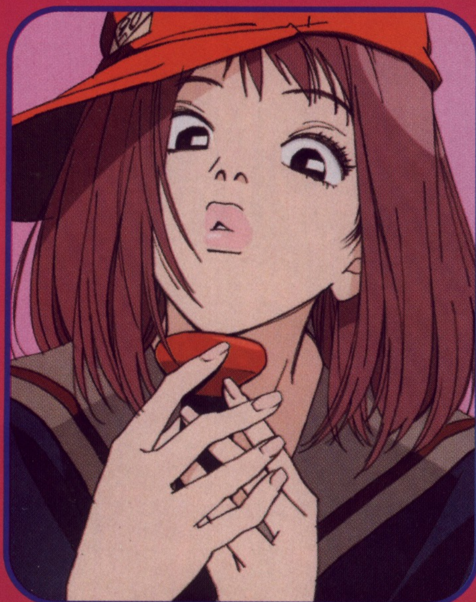




que se fue a vivir a Estados Unidos y pasar las tardes junto al río, acompañado por la inefable Mamimi Samejima, una estudiante algo mayor que él, que es incluso más idiota que la media de personajes de la serie, cuya única ocupación es poner como las motos al protagonista de la historia y jugar a un videojuego de pirómanos... en fin...

Cuando comienza la verdadera acción:

Pero claro, estamos hablando de **Gainax** y ni siquiera ellos podrían ven-



der algo tan soso, así que en ese mismo instante, en el que te estás preguntando de qué va todo esto aparece Haruko Haruhara. Niñera, doncella, ama de casa, motorista y... ¿Alien?, la cual se pasa la vida arreando mamporros a robots de más de dos metros con su guitarra eléctrica, y que precisamente hace aparecer en el primer episodio al primero de estos extraños mechs de la cabeza del pobre Taro a base de machacarle la pulpa craneal. Y es que es aquí cuando empieza la serie más surrealista y divertida que ha producido Japón en los últimos tiempos. Es aquí donde podemos ver las consecuencias del síndrome *Fooly Coolí* (*Furi Kuri* en la pronunciación japonesa), que hace que de la cabeza de un niño, presa de un profundo stress, surjan mechas como si tal cosa, los cuales se dedican a liarse a mamporros arrasando de paso todo lo que pillan por el camino.

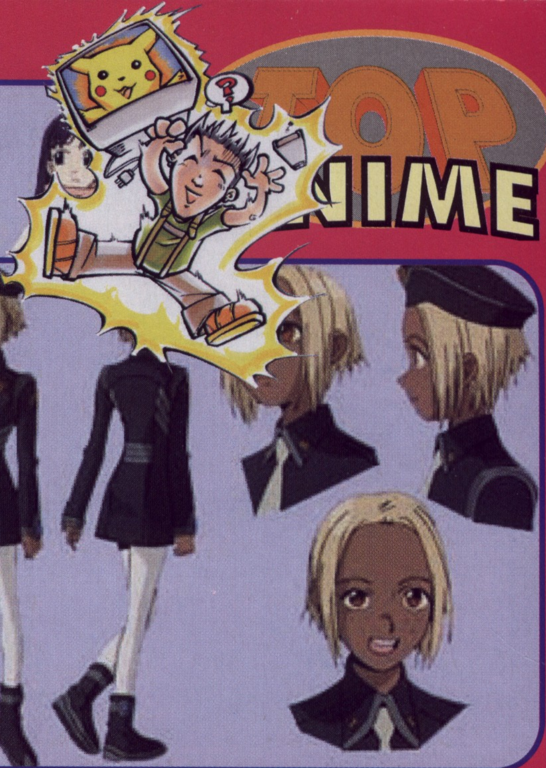
Tras una batalla campal entre los dos seres que crecen de la frente de Taro, éste se encuentra con que Haruko se ha instalado definitivamente en su cuarto, y que además Canti, uno de los robots, ha pasado a formar parte del servicio doméstico de la casa, dedicándose a ir a la compra, recogiendo las revistas calentorras de su abuelo, o fregando los platos.

A partir de este punto es cuando la serie comienza a centrarse en la extraña relación familiar que se establece en casa de Taro, y se empezará a profundizar en algunos de los personajes de la vida del protagonista.

El secreto de Mamimi:

En el segundo de los episodios de la cinta, veremos como personaje central a la figura de Mamimi Samejima, la compañera de desventuras de Taro.





Éste es un personaje bastante confuso para Taro, puesto que se pasa la mitad de su vida con ella, y de hecho, la muchacha parece haberlo adoptado como un hermanito menor, sin que Taro sepa muy bien de dónde surge esta relación que se remonta a un tiempo demasiado borroso para él (en el que aparece la figura de su hermano mayor, lo cual hace la situación todavía más misteriosa).

El caso es, que Mamimi se pasa la vida junto al río, debajo de los puentes de la ciudad jugando a un videojuego protagonizado por Canti, el Ángel de la Oscuridad, que debe quemar toda la ciudad corrupta del videojuego. Mamimi, que debe sufrir algún tipo de retraso mental, termina por vivir demasiado el videojuego y se dedica a ir prendiéndole fuego a todo lo que pilla, hasta que Taro descubre, que en realidad todo se debe a un trauma infantil de ésta con respecto a su antiguo colegio, en el cual sufrió mucho, y que terminó haciendo arder. Es aquí donde veremos la especial relación de Mamimi, con el hermano mayor de Taro, lo que hace que la chiquilla adquiera una especie de devoción hacia este último, motivada por la gratitud hacia el hermano mayor.

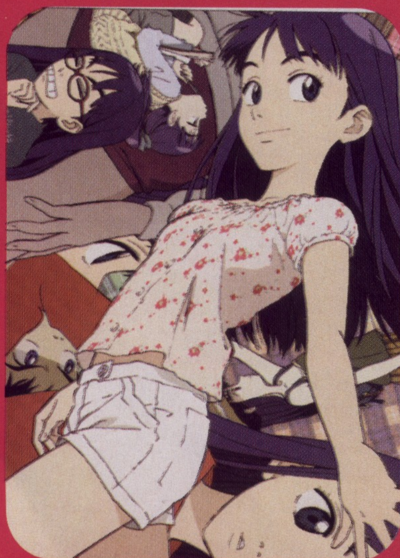
Será en este episodio cuando veamos por primera vez la transformación de Canti, el robot casero de Taro en una especie de cañón gigante, por el sencillo método de comerse a Taro.

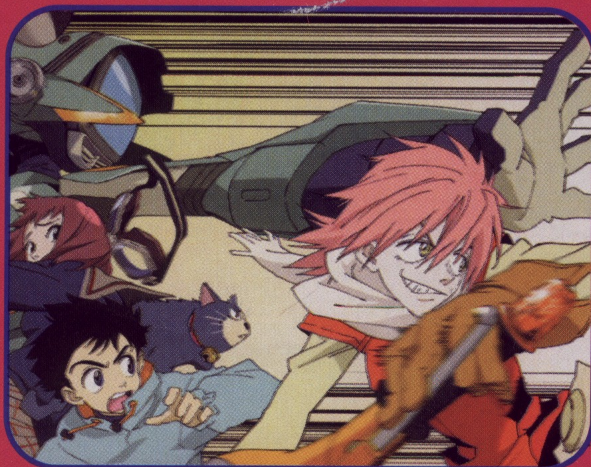
Orejas de Gato:

En este episodio, la acción se centrará en el instituto del protagonista. La historia comienza con la aparición de Nimamori, una compañera de clase de Taro, hija del alcalde del distrito que en ese momento se encuentra envuelto en un terrible escándalo político debido a sus líos de faldas con una de sus secretarias. Nimamori es una niñata un tanto repelente obsesionada con la perfección. Es la delegada del curso y pasa el tiempo persiguiendo a los alumnos para que realicen sus deberes.

Se acerca la época de fin de curso y la clase de Taro tiene que interpretar la obra de teatro del Gato con Botas (sigfh). Casualmente, el papel del gato le ha correspondido a Taro, mientras que Nimamori es la encargada de interpretar al príncipe de la función Imaginar que tenéis que actuar delante de un montón de gente con unas orejas de gato que te han crecido en la cabeza la noche anterior... horroroso ¿no? Pues eso es lo que le pasa a nuestro protagonista.

El síndrome ***Furi Kuri*** hace estragos de nuevo. Gracias a la intervención de la terrorífica Haruko, cada vez más desquiciada, Nimamori va a casa de la fami-

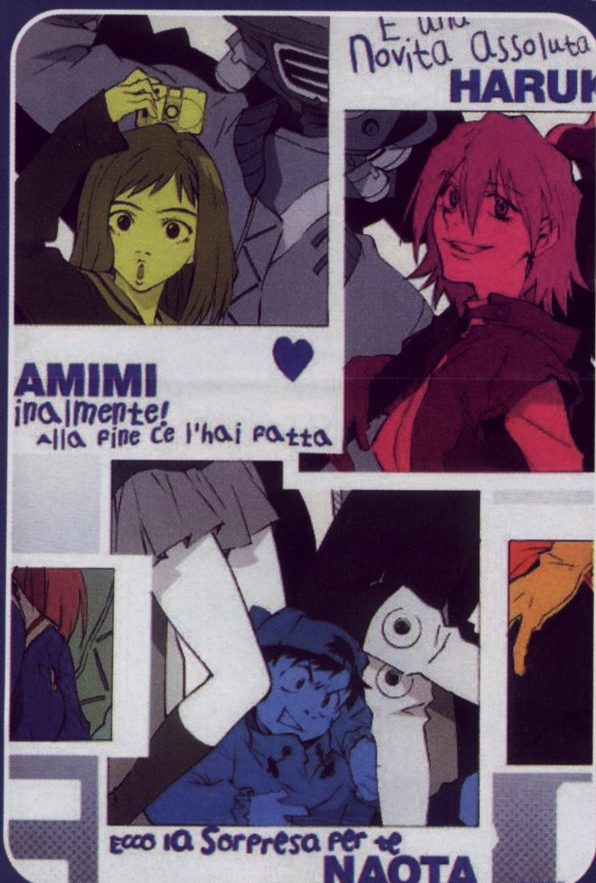








lia de Taro, y es allí, después de una memorable cena de curry ultrapicante, donde Taro se entera que su delegada de clase está tan obsesionada con la perfección que ha llegado al punto de falsificar los resultados de los votos de la clase, para no tener que soportar la humillación de tener que hacer del gato con botas.



El episodio acaba en una terrible batalla entre Haruko, Canti y el nuevo Mech que ha aparecido de la cabeza de Nimamori en el momento en el que toda la clase se entera de sus trampas.

Home Run:

Bueno... básicamente llegamos a un punto en el que los guionistas se pusieron ciegos de marihuana y no podían escribir correctamente ni su nombre, lo cual, sumado al hecho de que eran japoneses, hizo que obviamente no vieran un pijo de lo que estaban haciendo.

El episodio comienza más o menos normal, con Haruko reventando vilmente al equipo de béisbol de Taro, mientras que este recibe numerosas críticas de sus compañeros. Humillado e incapaz de llegar al nivel de su hermano (Tasuku, el cual no ha aparecido todavía en la serie), Taro regresa a casa sólo para ver a Haruko flirteando con su padre.

Harto y desesperado recurre a Mamimi para contarle sus penas, y en medio de este lío sentimental aparece un extraño personaje de grandes cejas negras que dice pertenecer a una agencia gubernamental secreta que se encarga de la inmigración extraterrestre ilegal.

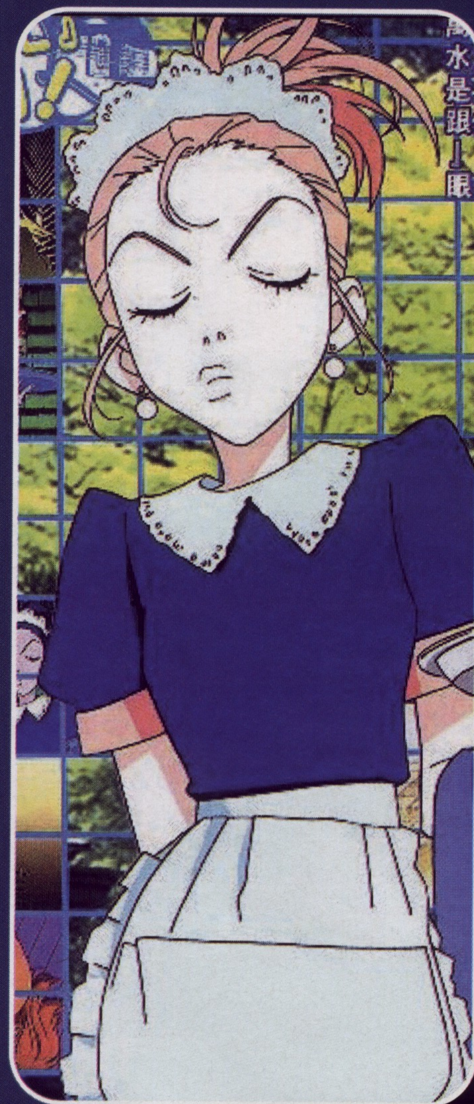
Llegados a este punto es donde a los guionistas les pegó el subidón, y las imágenes se convierten en un puro desbarrar al más clásico estilo **Gainax**, donde se deja entender que Hsaruko tiene la capacidad de controlar los cerebros humanos para usarlos como portal para transportar cualquier objeto a través del espacio (¿Comorl?). En este episodio es en el que oímos por primera vez el nombre real del protagonista: Naota Nandaba.

El episodio termina con el ataque a la Tierra de un satélite militar, que sólo puede ser rechazado si Naota lo batea con una guitarra eléctrica surgida de su cabeza.

Os lo dije. Se les fue la mano con los cigarros de la risa.

Counter Strike:

Llegamos al penúltimo episodio, en el que los autores nos

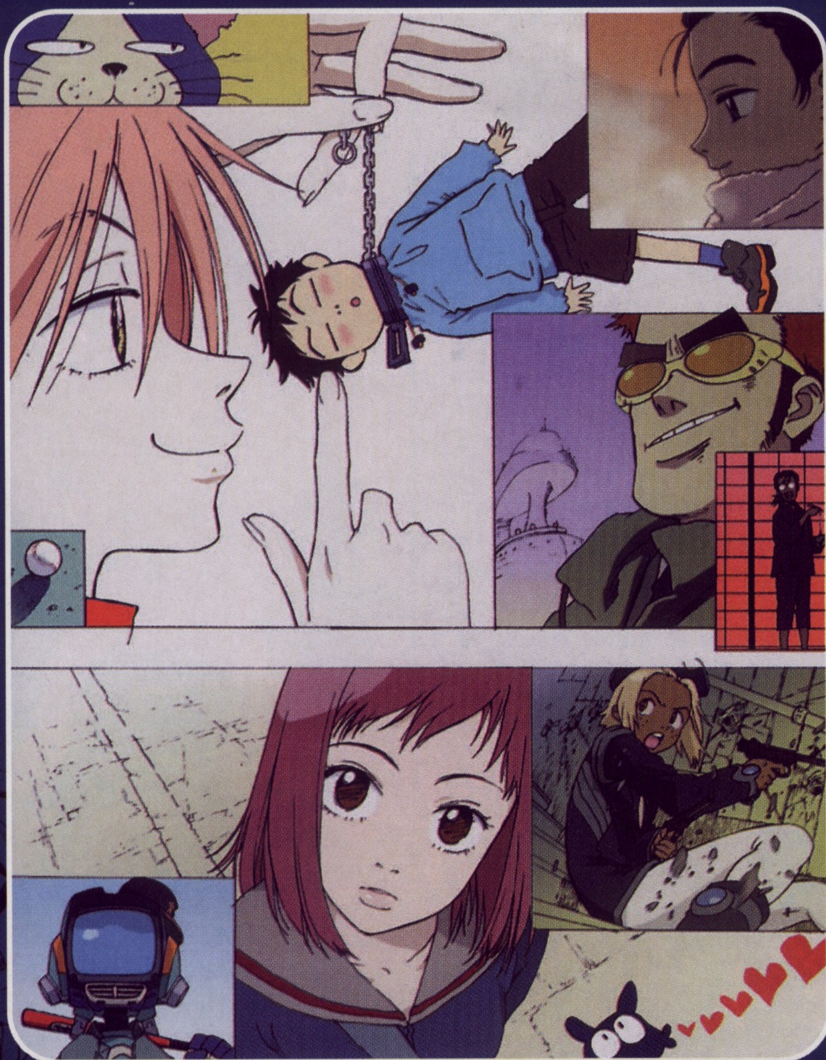


demuestran que son tan frikis como los que estamos viendo la serie y comienzan a introducir un montón de referencias a mangas conocidos a través de la figura del padre de Naota. El homenaje más evidente es el que se le hace a **Monkey Punch** a través de la figura más conocida de su patrimonio artístico: ***Lupin III***.

Como vemos en el episodio, la rivalidad entre Naota y su padre por las atenciones de Haruko llegan hasta el punto de que deciden celebrar unos juegos de guerra para decidir quién se quedará con ella.

En este episodio las cotas de destrucción llegan hasta límites absolutos, lo cual hará las delicias de cualquier otaku demasiado aficionado a las armas (léase cualquier Ridli de los que hay por ahí). Algunos de los mejores puntazos del episodios son las coñas que se hacen con *South Park*.

Pasando a los momentos relevantes de la serie se vuelve a hacer referencia al





Señor de los piratas, al que al parecer busca sin descanso Haruko por todo el Universo. En este episodio, el punto cumbre se produce cuando Naota intenta declararse a Mamimi, y ante el rechazo de ésta, la tensión hace que Naota invoque un tremendo aparato destructor de proporciones espectaculares.

Bueno... y a raíz de aquí llegaríamos al episodio 6, último y por lo tanto final de la serie, que sigue en la misma línea, retomando un poco la idea cíclica de cierre, es decir, recordando un poco al primer episodio; pero sinceramente prefiero no hablaros de él por varios motivos. El primero es que no hay nada peor que te destripen el final, y el segundo es que en este último episodio, **Gainax** hace lo único que a mi parecer no debería haber hecho... y es intentar darle un final coherente. Vamos a ver... por partes, para que me entienda todo el mundo. Hace ya unos años que yo me trago ***Evangelion,*** vale... Con todo el sufrimiento del mundo veo la serie entera y las pelis que van después. Durante todas esas horas infumables creo que estoy viendo una serie con un contenido serio, ¿vale?

Y luego resulta que el final es algo pseudoabstracto neoconstructivista que no hay Dios que lo entienda. ¿Ok?. Hasta aquí todo de acuerdo.

Pues si todos entendemos que **Gainax** es especialista en hacer cosas sin sentido, y nos partimos el pecho viendo ***Furi Kuri*** porque no han tenido miedos y complejos a la hora de encerrarse todos en un estudio a correrse la gran juerga y meterse toda la fiesta del mundo para crear semejante paranoia... A santo de qué, le meten un final más o menos coherente.

En fin, que pese a ser de **Gainax** y todo eso, ***Furi Kuri*** es de lo mejorcito que vais a poder ver por ahí, y además parece ser que **Selecta Visión** la tiene en cartel para publicarla en España, lo cual permitiría a los aficionados españoles poder disfrutar de una serie que vista con subtítulos es lo más rallante del mundo debido a la cantidad de juegos de palabras con kanjis y ese tipo de cosas que los autores han incluido.

Chavales... sé que me adoráis y os encanta leer mis palabras, pero llevo tres días con este artículo, y la cama me dice vennn... así que hasta el mes que viene si me recupero.

Motormouth

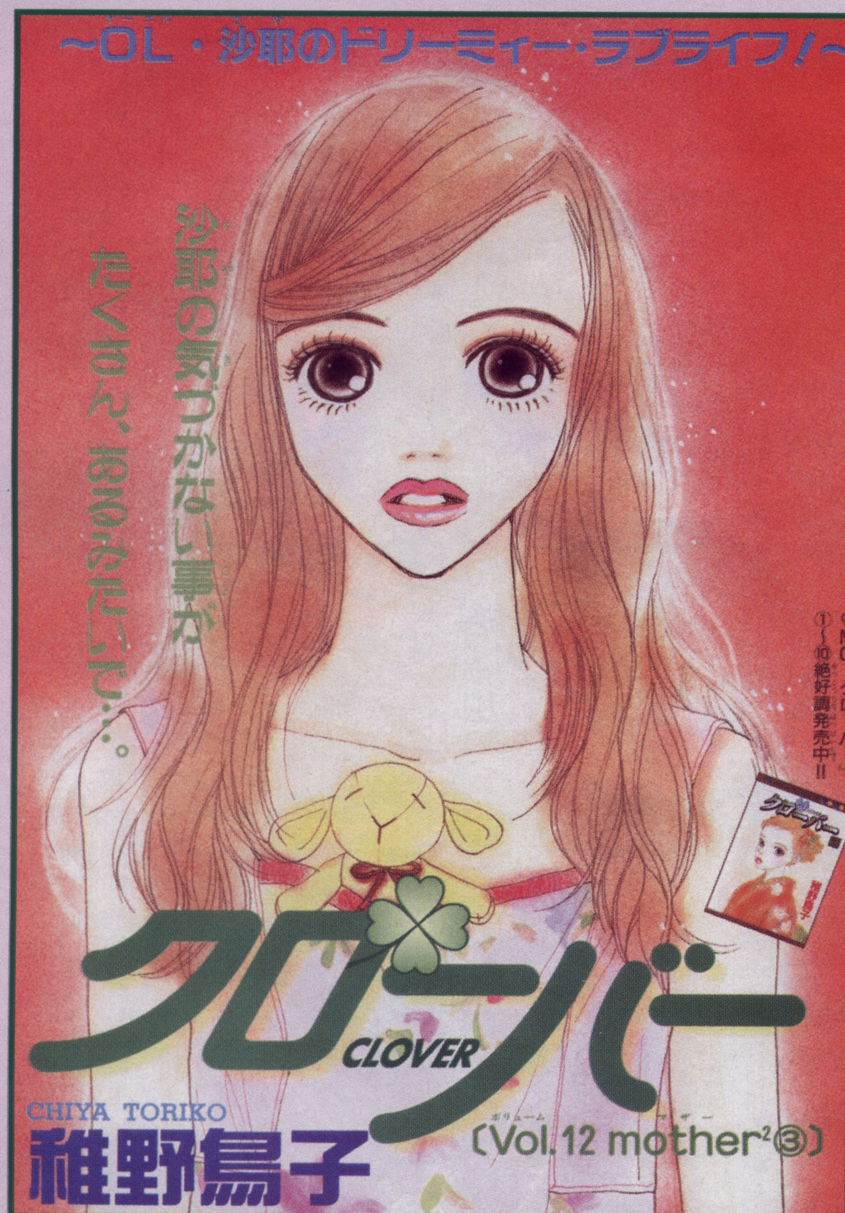
CLOVER

DE TORIKO CHIYA



En occidente a veces da la impresión de que existe un monstruo que se come a la chicas japonesas una vez pasan los 17 años. Una vez cumplido ese mágico número, parece que se esfuman en el aire. Ya no hay anime sobre ellas, ni manga, ni… ¡nada! Desaparecen del mapa hasta que se convierten en profesoras con pechos despampanantes dando clase a chicos que usan gafas y sufren de graves problemas hormonales. ¿O no?

Bueno, claro, no. De hecho, muchas deciden ir a la universidad mientras que otras comienzan su vida trabajadora (y la gran mayoría conserva su talla original de sujetadores). Este último grupo se compone principalmente de las *OL: Office Ladies*. Estas damas así llamadas, se encargan de hacer todo lo que los hombres de negocios están demasiado ocupados para hacer: fotocopiar documentos, pasar cosas al ordenador, servir café y té, y un largo etcétera. En grandes trazos la misión de una OL es ser mona, presentable, útil y acabar su carrera en casamiento. A ser posible, antes de los 25 años.



Como en Japón hay un público para cualquier cosa, el manga sobre estas chicas es bastante popular, y por supuesto, uno descubre que sus vidas no son tan simples como esa descripción general las hace parecer.

Saya es una OL de 21 años de edad. Sus dos mejores amigas son Kazuyo, otra OL, y Ririka, que trabaja en recepción. Saya tiene un hermano gemelo que acude a la universidad y una hermana pequeña todavía en la escuela superior. Su padre tiene una vena tirana que le sale con bastante regularidad, y su madre es uno de esos seres amables y no "intrusivos" que flotan alrededor de la casa procurando cosas como comida cocinada y ropa lavada. Esto es, Saya es una chica de lo más normal y corriente.

Pero ésta tiene un gran problema: sigue estancada emocionalmente con un chico al que no ha visto en los últimos siete años. Kazuyo y Ririka son de la opinión de que ha llegado la hora para que Saya se olvide del Sr. Recuerdo y siga adelante. Para horror de Saya, la ocasión se presenta cuando Tsuge, uno de los hombres de negocios más influyentes en su sección (y la compañía) le pide que salga con él. A diferencia de otras chicas, que estarían estáticas de poder poner sus manos en material tan bueno, Saya está horrorizada. No sólo



Tsuge se suele pasar el día regañándola cada vez que mete la pata, sino que los dos son totalmente diferentes. Tsuge es frío, serio, calculador, con estilo; mientras que Saya es un libro abierto, inocente y no precisamente el ser más elegante en el mundo entero.

Tras una reunión de curso bastante depresiva, Tsuge consigue convencer a Saya para que empiece su "rehabilitación" en el mundo del amor con él. Por supuesto, las cosas entre los dos no son exactamente fáciles y Saya se encuentra asaltada continuamente por sentimientos de inseguridad. Debido a su carácter, Tsuge no sabe cómo reasegurar a Saya, o no entiende por qué ella necesita ser reasegurada; así mismo, Saya muchas veces no entiende por qué Tsuge actúa como lo hace, lo que lleva a que la pobre se complique la vida bastante más de lo necesario.

Para aliviar sus problemas, Saya pregunta a sus dos amigas, mucho más expertas que ella en lo que a relaciones amorosas se refiere. Sin embargo, tanto Kazuyo como Ririka tienen sus propios problemas. Ririka en especial se encuentra siendo la novia del hermano de Saya y a la vez manteniendo una relación con uno de los hombres de negocio de su compañía (casado y con hijos).



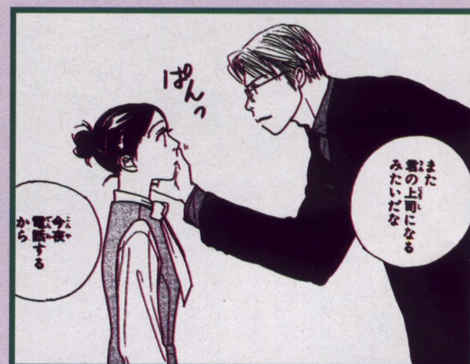
Por si la aparente incompatibilidad entre su personalidad y la de Tsuge no fuese suficiente, Saya también se encuentra con un problema añadido. Una antigua prometida de Tsuge aparece y confirma los peores temores de Saya, que Tsuge no puede sentir pasión sino que simplemente parece seguir las instrucciones de un manual. Poco a poco, Saya descubre que esto no es verdad, y llega la ocasión en la que es Tsuge quien tiene que preocuparse por perder el amor de Saya ante otro hombre más joven y supuestamente más apropiado para ella.



Clover no es un romance como los romances de escuela a los que estamos acostumbrados en occidente, los temas, los personajes y las relaciones son mucho más maduras. Sin embargo, este manga también consigue retener el encanto o ingenuidad de los romances de escuela, lo que lo hace más accesible que otros del mismo tipo. Totalmente diferente del manga del mismo título de **Clamp**, este *Clover* ha sido un exitazo total de ventas en el mundo del shoujo.

La vida de Saya y sus problemas en el amor y el trabajo nos ofrecen una visión (un tanto azucarada, como todas) de una parte de las vidas de los japoneses que es muy poco conocida fuera de el país nipón. Al no ser tan cerrado como la mayoría de los otros manga con OL como protagonistas, *Clover* es una introducción perfecta para todos los lectores que estén cansados de ver siempre lo mismo y quieran leer algo más maduro. Por esta misma razón, este manga no esta recomendado para la gente que se canse de leer sólo sobre amor y problemas "de chicas". El shoujo manga, realizado para chicas mayores y mujeres, se convierte de verdad en una lectura para el sexo femenino, y los que no lo sean, mejor pasen de largo.

Clover son 12 volúmenes publicados hasta la fecha y ya está acercándose a su término en la revista mensual *Cookie* de **Shueisha**.



VENUS WA KATAOMOI



Siguiendo con el tema de la vida en el más allá (de las escuelas superiores japonesas), pero centrándonos en la parte universitaria, nos encontramos con *Venus wa Kataomoi* de **Yuki Nakaji** y **Studio N.Y.** . Por supuesto, esta historia se parece tanto a la vida real como lo hace un dibujo de **Miró**. Aun así, es una versión diferente, amena, y dulce como pocas. Es una de esas vidas que muchos querríamos probar y podemos disfrutar ahora de segunda mano por un precio muy asequible.

Suzuna Ashihara es una joven vivaracha y normal que acaba de mudarse a su nuevo apartamento para estudiantes. Uno de sus vecinos, Eichi Uozumi, resulta ser un joven bastante majete y simpático, y los dos se hacen amigos instantáneamente.

Al comenzar las clases en la Universidad de Koutou junto a su mejor amiga, Hinako, Suzu descubre que Eichi es también estudiante de historia como ellas y además solía ir a la misma escuela superior que Hinako. Como si eso no fuera suficiente, el mejor amigo de Eichi, Fukami, está como un pan y Suzu se enamora al instante.

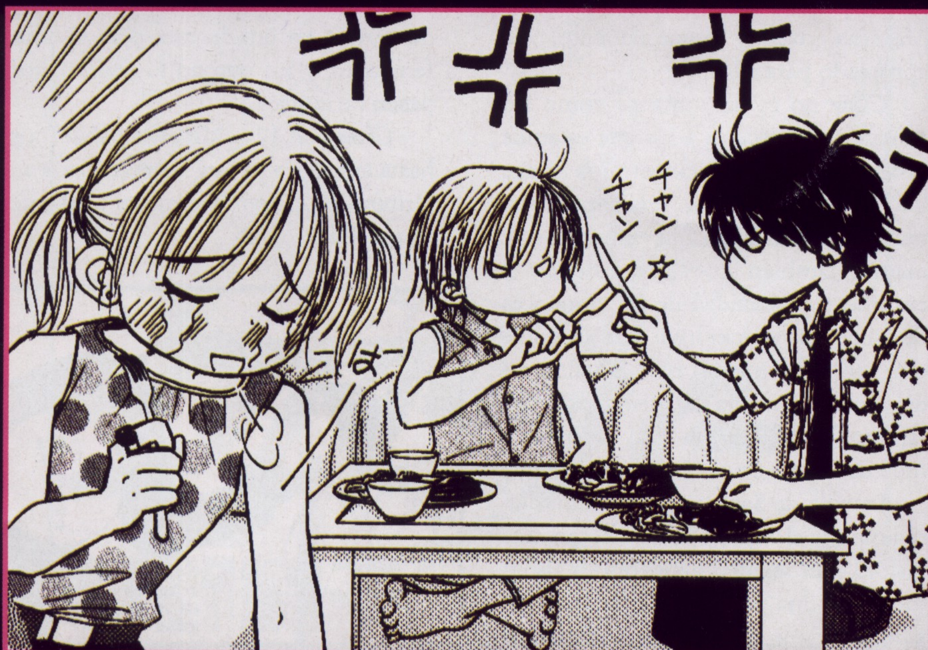
Los dos chicos pertenecen a uno de los clubs de tenis de la universidad, así que las dos chicas deciden inscribirse también. La amistad entre los cuatro crece y pronto Suzu descubre el gran secreto por el que el amor de Hinako nunca fue devuelto por Eichi… ¡está enamorado de Fukami!

Entre Suzu y Eichi se forma entonces un pacto de amistad todavía más profundo al gustarle a los dos el mismo chico. Por desgracia para ellos, el bueno de Fukami decide enamorarse de otra chica, y muy a su pesar, Eichi y Suzu acaban descubriendo que la amistad entre ellos ha acabado convirtiéndose en algo más. Sin embargo, el camino del amor nunca es simple, y para estropear las cosas aparece Yuki, un joven modelo que primero se siente atraído por Eichi pero luego acaba enamorándose de Suzu.

A pesar de lo mal que pueda haber sonado, Eichi no es un héroe de un manga de amor entre chicos ni mucho menos (obviamente), su atracción por Fukami se mantiene siempre en el plano inocente y es por eso por lo que puede cambiar sus intenciones hacia Suzu tan rápidamente. Una vez enamorado de ella, el pobre hombre se encuentra con un montón de emociones con las que antes no tenía que copar, especialmente los celos. Gracias a que todos estos amigos son bastante buena gente, estos celos e irritaciones nunca dan paso a grandes tragedias dramáticas sino que todo suele acabar con risas, buenos rollos y un par de cervezas.

Hinako pronto es dejada un poco de lado cuando los triángulos principales son formados (primero Suzu, Eichi y Fukami, más tarde Suzu, Eichi y Yuki), pero tiene su propia historia de amor con el profesor de griego. Hinako es más madura que los otros (por poco, pero algo es algo), y representa el tipo de chica bella, segura de sí misma, pero que al final, como cualquier otra chica, se convierte en un mar de dudas en lo que a amor se refiere.

Aunque Yuki entre tarde en la historia, pronto toma mucho protagonismo. A diferencia de la relación entre







Eichi y Fukami, Yuki se lanza al ataque sin perder tiempo y es la piedra en el zapato para la pobre Suzu. Entre ella y Yuki comienza una competición (bastante desleal) y al final de tanto obsesionarse el uno con el otro, acaban siendo amigos.

El pobre Eichi, que nunca ha llegado a enterarse de estas cosas, ve a Yuki como un amigo más, todas estas peleas acaban pareciéndole peleas de enamorados, y pronto las peleas pasan de Yuki vs. Suzu por Eichi a Yuki vs. Eichi por Suzu. Siendo los tres tan tontos como son, ¡la comedia está asegurada!

Venus wa Kataomoi es una lectura agradable, muy divertida y para todos los públicos. Los personajes son inocentes como pocos y es refrescante poder leer una comedia amorosa en la que no hay ningún malo maloso y en la que todos los personajes gustan por sus propias cualidades individuales.

Son 6 tomos hasta la fecha de la mano de **Hakusensha** y cero las posibilidades de que sea publicada en nuestra lengua; pero con un estilo que no necesita saber japonés para darse a entender, ¡merece mucho la pena probar este título!

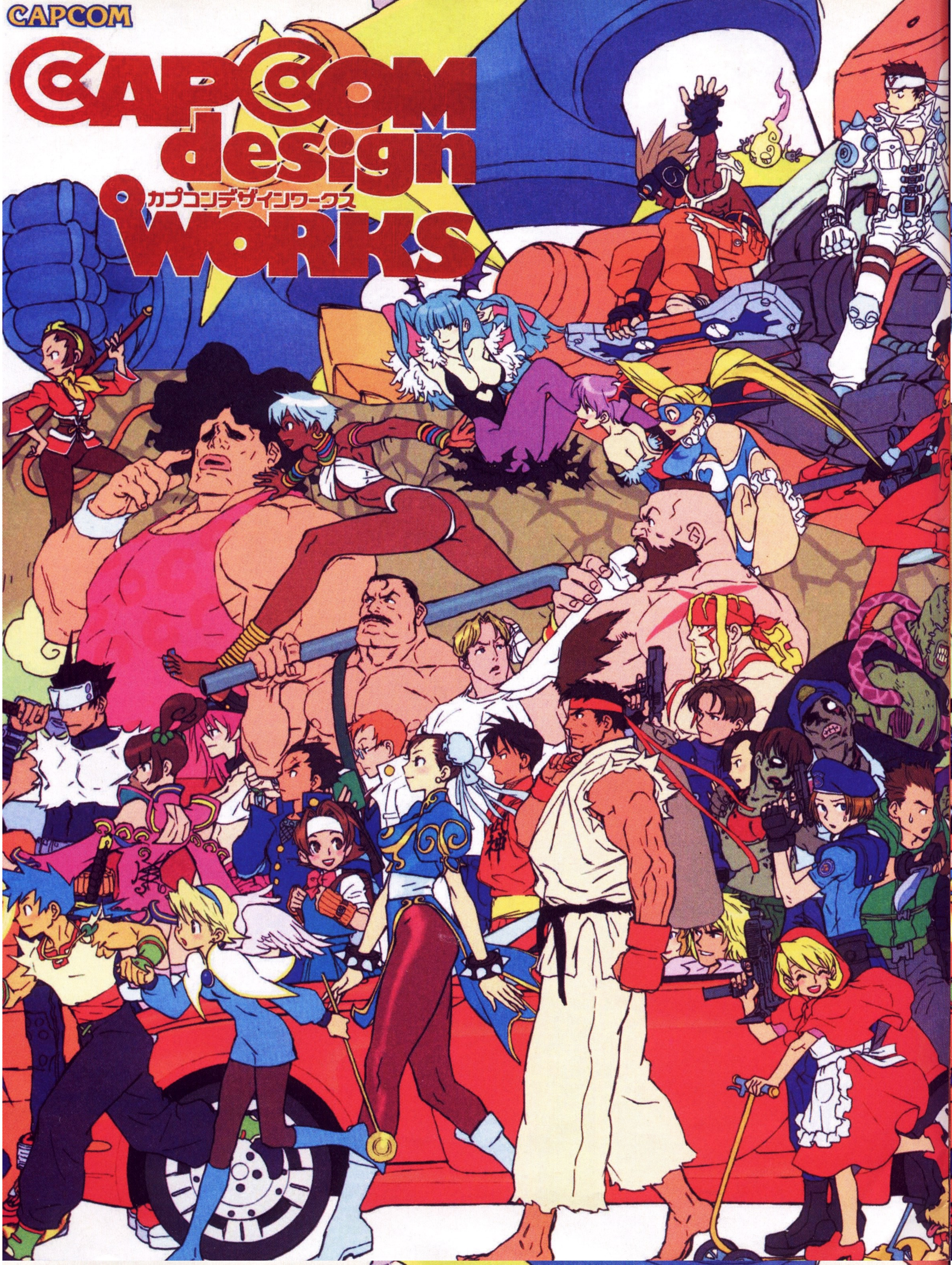
Hay varias razones por las que los manga centrados en las vidas más adultas de las mujeres japonesas nunca han sido demasiado famosos o incluso totalmente ignorados en el mundo occidental. Una de ellas es el hecho de que tratan temas "aburridos" para la mayoría del gran público occidental (la vida en el trabajo, la vida familiar, sexo desde el punto de vista femenino, etc…); así mismo, los manga realizados para chicas y mujeres más adultas contienen un estilo de dibujo mucho más simple y se basan más en los diálogos. La excepción son los manga con sexo como tema principal, que suelen ser mucho más "bonitos" (imaginaros poder ir a vuestra librería favorita y poder comprar una revista de manga sobre relaciones amorosas y sexo para chicas sin que el tendero siquiera pestañee. ¿A que Japón mola?).

Mientras que ***Clover*** y ***Venus wa Kataomoi*** no son ni mucho menos representativos de la totalidad de este tipo de manga (especialmente *Venus*), sí son una buena mezcla entre los shoujo manga a los que nos han acostumbrado en occidente y el "más allá", además de ser una excelente introducción a estos últimos.

Zahara Medina






CAPCOM
CAPCOM
design
カプコンデザインワークス
WORKS



Seguramente muchos de vosotros ya habréis oído hablar de un libro de ilustraciones llamado *Capcom Ilustrations*, el cual recogía en sus páginas algunas de las más memorables ilustraciones basadas y utilizadas para la creación de los memorables videojuegos de la compañía nipona **Capcom**. De él no podemos más que decir que se trataba de una auténtica Biblia en su género, con un más que interesante surtido de ilustraciones de todos sus videojuegos y que durante años ha hecho las delicias de todos los aficionados.

Lo que sí que echábamos mucho de menos era una versión más nueva de este libro, puesto que desde su publicación a nuestros días ya ha llovido mucho, y no era plan de acumular páginas y páginas de recortes de revistas para poder tener alguna muestra del poderío y del arte del que últimamente hacen gala estos chavalillos...

Y por fin, nuestras plegarias se hicieron realidad. El verano pasado salía a la venta *Capcom Design Works,* un libro que recopilaba toda la trayectoria de la compañía japonesa en base a sus ilustraciones, y que abarcaba desde sus más humildes inicios hasta el novedoso *Capcom vs SNK 2*, de muy reciente aparición.

El libro, de unas 250 páginas, es un compendio que abarca desde el ya legendario *Ghouls and ghosts* o el primer *Street Fighter* al ya mencionado *Capcom vs SNK 2*.

Por sus páginas, divididas en cinco apartados en los que se agrupan todos los videojuegos creados hasta la fecha, veremos desfilar a toda la galería de carismáticos personajes de videojuegos como *Residen Evil, Breath of fire, Final Fight, Power stone, Mega man, Strider* o tantos y tantos memorables juegos, algunos de ellos incluso inéditos dentro de nuestras fronteras. Al final del libro también se nos regala con unas secciones extra, cargadas de ilustraciones inéditas, comentarios acerca del proceso de creación de una ilustración, los logotipos de los videojuegos y muchas otras curiosidades.

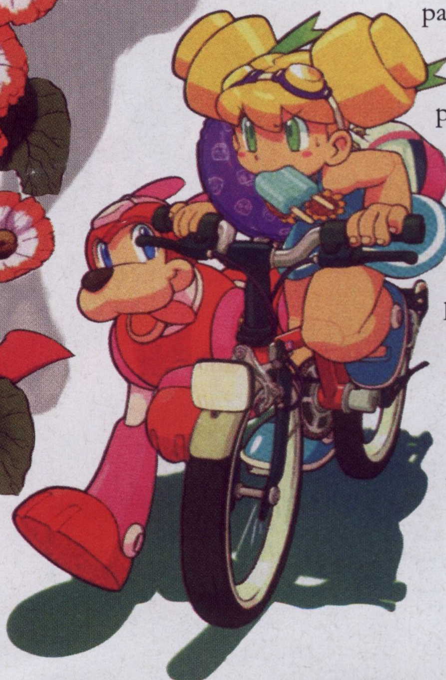


En cuanto al diseño, estamos frente a un libro impecable en su presentación, que da preferencia a la espectacularidad de sus ilustraciones y únicamente nos informa en sus correspondientes esquinas del autor, técnicas, tamaño y algún comentario al vuelo hecho por los propios dibujantes. En este caso sí que nos encontramos con un libro 100% en japonés, pero en el que realmente no se hace imprescindible el saber leer los comentarios; las imágenes se bastan por sí solas para hacer interesante el libro.

De todas maneras, si se da el caso de que sí que podemos tener acceso a las traducciones de este libro, podremos conocer más de cerca las impresiones de **Akiman, Shoei, Shinsuke Komaki** y tantos otros ilustradores que han pasado por esta compañía.



No tendréis mayores problemas para encontrar este libro en cualquier tienda de importación del país, puesto que seguro que será uno de los más demandados por todos. Siendo así, ya no tenéis excusa para no disfrutar del arte de las ilustraciones que hay en este libro, pero mientras tanto, disfrutad con la pequeña muestra que tenéis junto a este artículo.



Por J. M. Ken Niimura

SHIRASE

MANGA ANIME CINE MÚSICA VIDEOJUEGOS

¿ESTAS SEGURO DE QUE...



CONOCES A GOKUH?



U-Jin

El imperio de los sentidos

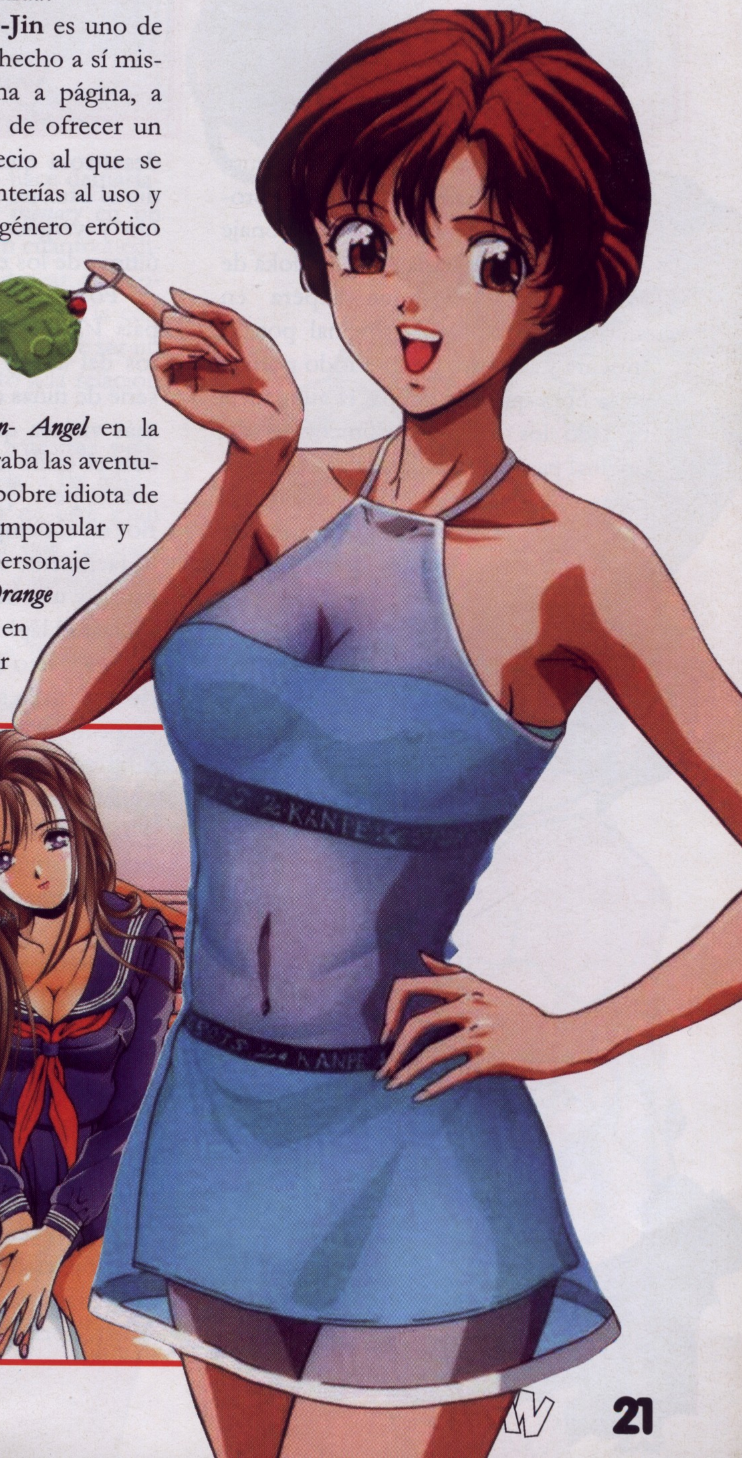
Hablar de **U-Jin** puede sonar a Perogrullo para muchos de los que llevan años dentro del mundo del manga, pero seguro que su nombre puede pasar desapercibido para todos aquellos que os encontréis ahora rondando la quincena, puesto que hace ya demasiado tiempo que no se edita nada nuevo de él en España y sus obras antiguas desaparecieron de las librería como rosquillas.

Curiosamente **U-Jin** es de esos pocos autores que pese a dedicarse al género erótico-festivo ha sido capaz de rebasar las fronteras del género y remontarse a los puestos más altos de las listas de ventas, gracias a un siempre soberbio dibujo y a una genialidad y un sentido del humor difícil de superar.

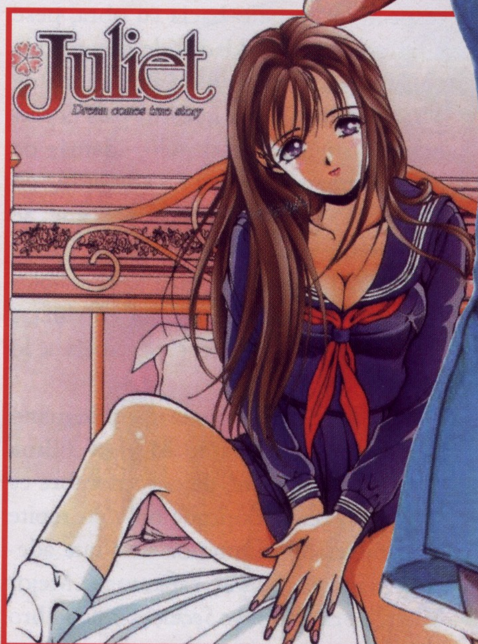
Francamente, el virtuosismo de **U-Jin** con el lápiz es uno de esos extraños fenómenos difíciles de explicar dada su formación autodidacta, y la clara influencia de algunos autores reconocidos que, sin embargo, ha sabido retomar y mejorar, como la obvia influencia de **Matsumoto**, el dibujante de la consagrada *Kimagure Orange Road*.

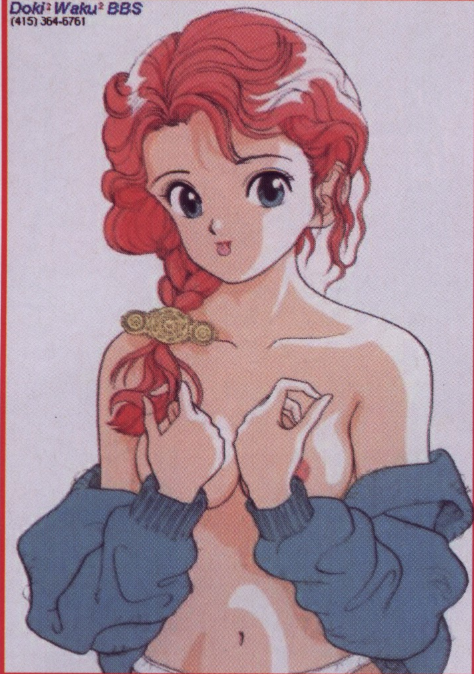
Sin lugar a dudas, **U-Jin** es uno de esos autores que se han hecho a sí mismos, progresando página a página, a fuerza de tesón y ganas de ofrecer un producto digno del precio al que se vende. Dejándose de tonterías al uso y dispuesto a relanzar el género erótico desde las premisas de la comedia estudiantil la primera de las obras del autor que llegó a nuestro país fue la divertidísima *Angel* (*Shin- Angel* en la edición original) que narraba las aventuras y desventuras de un pobre idiota de instituto, terriblemente impopular y cagueta, basadas en el personaje original de *Kimagure Orange Road*, cuya única suerte en la vida es la de mantener un estrecho lazo con una muchachita de su niñez a la que salvó de un trompazo tremendo gracias a colocar su cabeza bajo sus braguitas. En la época actual la tierna muchachita se ha transformado en una bella joven que frecuenta malas compañías y que tarde o

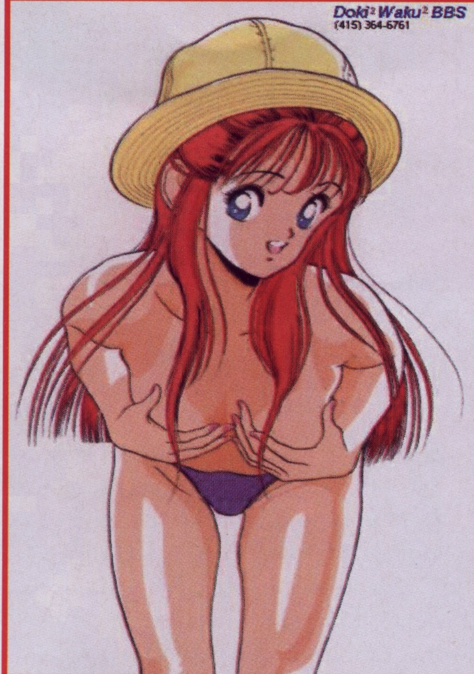


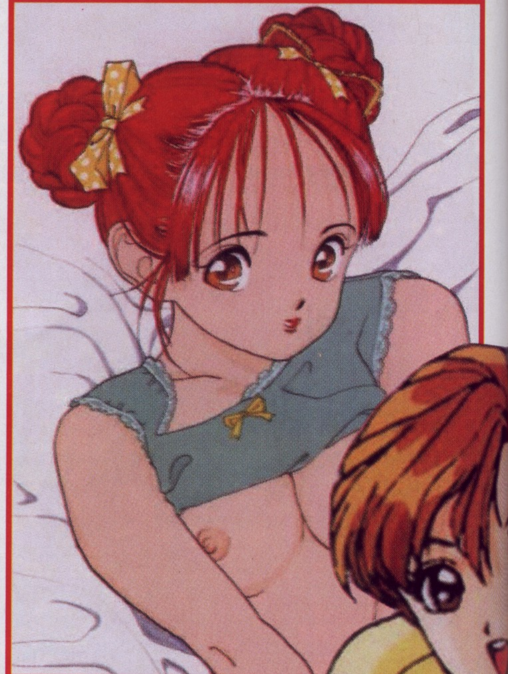












temprano termina defendiendo al inútil de su amigo del cual se encuentra profundamente enamorada. Este personaje es una copia descarada de la Madoka de **Matsumoto**, pero que supera en muchos aspectos a la original por su frescura y descaro, y sobre todo porque en la obra que nos ocupa, el autor deja de lado los rollitos sentimentales del original para dar rienda suelta a sus fantasías más depravadas de la época del instituto. La galería de personajes de la serie es de antología, y el episodio de la gimkana sexual es divertidísimo.

La edición en anime llegó a España de manos de **Manga Films** en una edición desastrosa que tenía censura un episodio sí otro no y que además para escarnio y vergüenza general no incluía el último de los episodios de la serie.



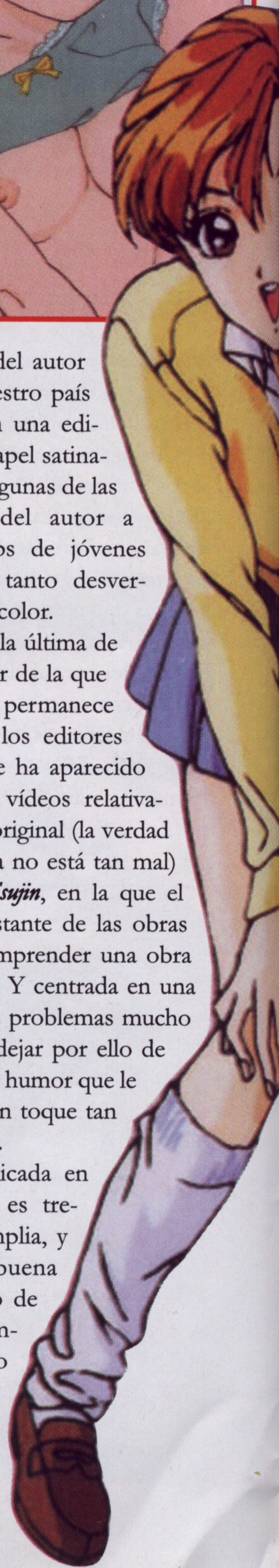
Posteriormente, se editó en nuestro país ***Visionary***, conjunto de relatos cortos del autor, protagonizados por una serie de niñas de edad dudosa, cada una más viciosa que la anterior que seguía con el estilo de la obra anteriormente citada, pero que curiosamente era anterior en el tiempo, lo cual puede deducirse fácilmente de la falta de frescura en el estilo, y una mayor pesadez a la hora de utilizar el lápiz.

Lo cierto es que este autor ha tenido muy mala suerte en nuestro país con respecto al respeto hacia su obra, pese a las grandes cantidades de dinero que ha generado. En la edición en anime de ***Visionary*** editada en nuestro país el respeto al originales casi nulo, además de estar censuradísima. La edición en papel ha sido de las peores que se recuerdan, y los tomos de ***Angel***, carísimos para la época incluían unos risibles espacios en tres dimensiones en viñetas la mar de importante (ya sabéis a lo que me refiero).

También se editó una cinta de mano de la siempre inefable **Manga Films** titulada ***U-Jin Brand***, de cuyo nombre es mejor olvidarse poprque no sólo repite los errores de la anterior sino que además tiene un guión espantoso. Mejor suerte corrió ***Leather Socks***, el único libro de ilustraciones del autor publicado en nuestro país hasta la fecha en una edición de lujo en papel satinado, que recogía algunas de las mejores obras del autor a modo de pin-ups de jóvenes muchachitas un tanto desvergonzadas a todo color.

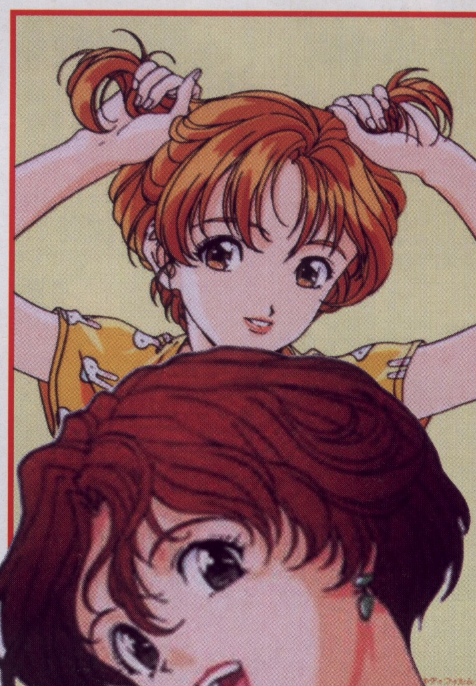
Sin embargo, la última de las obras del autor de la que tenemos noticia permanece en el olvido de los editores pese a que sí que ha aparecido en una serie de vídeos relativamente fieles a la original (la verdad es que esta última no está tan mal) titulada ***Sakura Tsujin***, en la que el autor se aleja bastante de las obras anteriores para emprender una obra mucho más seria. Y centrada en una sexualidad y unos problemas mucho más adultos, sin dejar por ello de lado el sentido del humor que le caracteriza y da un toque tan especial a su obra.

La obra publicada en Japón de **U-Jin** es tremendanmente amplia, y goza de muy buena salud, a un ritmo de producción asombroso y llegando incluso hasta el público femenino, pero sin duda









el detalle más relevante del autor es su tratamiento de la figura humana.

En sus primeras obras es fácil reconocer la influencia de **Matsumoto**... quizás a través de algún doujinshi o algo por el estilo. Con un tratamiento de la anatomía muy clásico, las féminas de **U-Jin** destilan dulzura y sensualidad a partes iguales, hasta un punto que a mi parecer no ha podido ser superado por ningún autor actual, ni siquiera el hiper valorado **Masazaku Katsura**, y es que le punto fuerte de **U-Jin** son y serán los ojos de sus protagonista.

Es ahí donde el autor demuestra su maestría trasladando gran parte de la expresividad de los personajes a los ojos y a unas facciones extremadamente dulces que encarna la quinta esencia de la estética manga.

Quizás estéis a tiempo leyendo estas líneas de haceros con algún ejemplar del autor de aquellos que se amontonan en las librerías amontonando polvo. No hace demasiado se reeditó la obra ***Visionary*** en un tomo recopilatorio, que en cuanto a edición dejaba bastante que desear, sumando además todos los errores de la edición anterior, pero que no deja de ser un *bocato di cardinale* en cuanto a la relación cantidad-precio.

Esperemos que con vuestras peticiones, si es que las hacéis, a las editoriales, se retome la obra de este gran dibujante, la cual seguro que os hará pasar grandes momentos, y no sólo en el ámbito del hentai.

Atreveros, y seguro que no quedáis defraudados.

La Saga de Hades



Ya hace unos meses que os ofrecimos un completo dossier de *Saint Seiya*. Sin embargo, muchas han sido las cartas y los e-mails llegados a nuestra redacción, donde denotabais vuestra indignación, por la apenas nombrada *Saga de Hades*. La razón es bien simple. Y es que ya sabíamos de la inminente aparición de este capítulo final por parte de la editorial **Glenat**, capitaneada por nuestro compañero, **Marc Bernabé**. Es por eso por lo que ya publicados unos cuatro o cinco tomos, es cuando decidimos concluir ese especial de *Saint Seiya* que tantas horas nos quitó el sueño. Lo más importante es satisfaceros y pensamos que a estas alturas ya estaréis al corriente de Sapuris, Pandora, Hades, Armaduras divinas y demás.

La historia continuaba unos meses después de la batalla contra Poseidón. Las primeras páginas nos introducían en una historia totalmente inimaginable en el desenlace de tomos anteriores. El viejo maestro, Dohko (digas lo que digas Marc) se da cuenta que el sello que custodiaba a los 108 espectros de Hades se está rompiendo y se avecina la mayor tragedia a la que la humanidad haya podido enfrentarse desde hace tiempo. Sin embargo y por voluntad de la propia diosa Atenea, ahora habitando en la cámara del Patriarca, no quiere que los caballeros de bronce actúen en esta batalla. Aún así y como todos conocemos la tozudez de Seiya y compañía lo acabarán haciendo.





Uno de los grandes atractivos de esta última parte de *Saint Seiya* es el ver a los caballeros de oro, al fin luchando como si fueran los auténticos protagonistas de esta serie. Una gozada ver a Mu, Shaka y los demás enfrentándose en singulares batallas. Además, si tenemos en cuenta que los enemigos son sus propios compañeros muertos en la batalla del duodécimo palacio, el interés aumenta hasta límites insospechables. Si hay alguno que aún no ha leído estos tomos, pensará que estoy desvariando, pero no es así. Hades, desde el inframundo, resucita a los caballeros de oro muertos con el fin de que traigan el cuerpo de Atenea. Entonces, ¿qué cabida tienen los 108 espectros en esta historia? Pues bien, los caballeros de oro son demasiado nobles, y eso es algo que el propio Hades sabe, por eso vigilarán cada una de las batallas en el Santuario. Traiciones e intenciones poco claras, obligarán a entrar en combate a los malvados espectros que uno a uno irán cayendo a manos de los caballeros de oro. Al final y sin que sirva de *spoiler*, Atenea es llevada al reino de Hades. Allí es donde están Pandora, la hermana de Hades, y uno de los guardianes del reino de Hades, Radamanthis.



A pesar de que nadie les avisa de la guerra acaecida en el planeta Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun y por supuesto, Ikki, son conscientes de ella y se dirigen al infierno a salvar a su protegida. La batalla de los caballeros contra el dios del infierno está a punto de comenzar.

Ésta podría ser la historia contada muy por encima, ya que esta última parte tiene un guión completamente elaborado y completo. Detalles como que Shun es la reencarnación de Hades o que Kanon, el Dragón de los Mares, causante de la batalla de Poseidón y que creíamos muerto tras recibir de lleno el tridente de éste en pleno corazón, contará con un papel fundamental en el desarrollo de la historia llegando a vestir la armadura de oro de Géminis de su difunto hermano gemelo, son un claro ejemplo del maravilloso coco de nuestro apreciado Kurumada.

En cuanto al dibujo de esta última parte se nota un cambio de lo más radical sobre todo en las proporciones de los protagonistas. Más delgados y altos, y con un uso de tramas totalmente de lujo, para tratarse de unos tomos de principios de los noventa. Sin más, vamos a hablaros de algunos de los personajes más importantes de lo que es sin duda la ópera prima de *Saint Seiya*, el "*Hades Chapter*" o como bien la conocemos en nuestra piel de toro, la *Saga de Hades*.



HADES, Dios del Inframundo
Nombre: Hades
Edad: desconocida (de todos es sabido que los Dioses no tienen edad)
Altura: 1,84 m
Peso: 73 kg
Fecha de Nacimiento:
9 de septiembre
(Sí, sí, como Shun, no es casualidad)
Grupo sanguíneo: desconocido

Hades es el indiscutible protagonista de esta saga. Es el más poderoso enemigo que se ha enfrentado ha los Santos de Atenea. En un principio toma el cuerpo de Shun, aunque más tarde recurre al suyo, que permanecía hibernado desde eones en los campos Elíseos. ¿Logrará convertirse en señor de la humanidad con la ayuda de sus 108 espectros?



PANDORA, hermana de Hades
Nombre: Pandora
Edad: 16 años
Altura: 1,66 m
Peso: 52 kg
Fecha de Nacimiento: 3 de septiembre
Grupo sanguíneo: A
Origen: Alemania

Pandora es la hermana mayor de Hades, el cual hace 13 años se reencarnó en el cuerpo de Shun, el caballero de Andrómeda. Hasta que Hades recupere su cuerpo, será quien guíe a los espectros en esta batalla. **Spoiler:** será el mismo Ikki quien la hará recapacitar y ponerse al lado de Atenea.



DIOS DEL SUEÑO
Nombre: Hypnos.
Edad: desconocida (lleva tanto tiempo en los campos Eliseos que no se sabe su edad)
Altura: 1,92 m
Peso: 88 kg
Fecha de Nacimiento: 13 de junio
Grupo sanguíneo: desconocido
Origen: desconocido
Ataque: Eternal Drowsiness
(Sueño eterno)

Heraldo de Hades, posee el cabello dorado y tiene magníficos poderes. Tiene un hermano gemelo, Thanatos, junto al cual protege y custodia los campos Elíseos.

Spoiler: Dos caballeros de bronce, Shiryu y Hyoga con las nuevas armaduras divinas, conseguirán vencerle.



DIOS DE LA MUERTE
Nombre: Thanatos
Edad: desconocida (al igual que su hermano no se sabe)
Altura: 1,92 m
Peso: 88 kg
Fecha de Nacimiento:
13 de junio
Grupo sanguíneo: desconocido
Origen: desconocido
Ataque: Terrible Providence
(Providencia Terrible)

Al igual que su hermano gemelo, custodia los campos Elíseos. Se diferencia de éste en el color de sus cabellos (plateados). Aunque éste sabe que Hades deposita su confianza en sus poderes, sin embargo, caerá derrotado.

Spoiler: Será el propio Seiya quien convertido en un caballero divino le haga morder el polvo.

!108 Espectros

WIVERN (1er Kyoto)
Nombre: Radamanthis
Edad: 23 años
Altura: 1,89 m
Peso: 84 kg
Fecha de Nacimiento: 30 de octubre
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Islas Feroe, Reino Unido
Ataque: Greatest Caution (La mayor advertencia)

Radamanthis es el primero de los tres líderes (o Kyotos) de los 108 espectros. Su poder, como podéis imaginar, es absolutamente fantástico. Tendrá varios encuentros con los caballeros de bronce, donde Seiya descubrirá la ventaja de Radamanthis sobre el resto de espectros.

Spoiler: Tras conseguir los caballeros de bronce llegar a los campos Elíseos, Kanon de Géminis conseguirá vencerle.



GRIFO (2º Kyoto)



Nombre: Minos
Edad: 23 años
Altura: 1,84 m
Peso: 72 kg
Fecha de Nacimiento: 25 de marzo
Grupo sanguíneo: A
Origen: Oslo, Noruega
Ataque: Cosmic Marionettion (Marioneta Cósmica)

Minos es el segundo de los Kyoto. Se caracteriza por convertir a sus rivales en marionetas de las cuales él lleva sus hilos.

Spoiler: Será derrotado por Hyoga, antes de llegar a los campos Elíseos, donde morirá.

GARUDA (3er Kyoto)



Nombre: Aiakos
Edad: 22 años
Altura: 1,86 m
Peso: 85 kg
Fecha de Nacimiento: 6 de julio
Grupo sanguíneo: B
Origen: Nepal
Ataque: Garuda Flap (Aleteo de la Garuda) y Galactic Illusion (Ilusión Galáctica)

Es el tercero de los líderes de los 108 espectros. Se presentará como muy poderoso, sin embargo, será el gran caballero Fénix quien, tras resucitar de sus cenizas, consiga derrotarle.

ALRAUNE



Nombre: Kuin (o Queen)
Edad: 19 años
Altura: 1,71 m
Peso: 56 kg
Fecha de Nacimiento: 15 de abril
Grupo sanguíneo: B
Origen: Friburgo, Alemania
Ataque: Blood Flower Scissors (las tijeras de la flor ensangrentada)

MINOTAURO

Nombre: Gordon
Edad: 20 años
Altura: 1,88 m
Peso: 95 kg
Fecha de Nacimiento: 18 de diciembre
Grupo sanguíneo: B
Origen: Polonia
Ataque: Great Axe Crusher (El gran hacha demoledora)

BASILISCO

Nombre: Sylphyd
Edad: 19 años
Altura: 1,81 m
Peso: 78 kg
Fecha de Nacimiento: 20 de julio
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Bélgica
Ataque: Annihilation Flap (Aleteo aniquilante)

Estos tres espectros, Kuin (Queen), Gordon y Sylphyd se enfrentarán al caballero del Dragón en su intento de llegar a los campos Elíseos para enfrentarse a Thanatos e Hypnos.
Spoiler: Serán derrotados por la técnica recién adquirida de su maestro, el ataque de los cien dragones. A pesar de todo, Gordon, había anulado la Excalibur de Shiryu.

ARPIA



Nombre: Valentine
Edad: 20 años
Altura: 1,82 m
Peso: 71 kg
Fecha de Nacimiento: 14 de febrero (de ahí ese nombre)
Grupo sanguíneo: AB
Origen: Chipre
Ataque: Gleed the live (Abrasamiento de la vida)

Valentine se encontró con Seiya en el Castillo de Hades. Encargado de proteger el Cocytos, lugar donde van los caballeros muertos, será en ese mismo lugar donde librará batalla con Seiya.

ESCARABAJO MORTAL



Nombre: Stand
Edad: 22 años
Altura: 2,58 m
Peso: 240 kg
Fecha de Nacimiento: 18 de abril
Grupo sanguíneo: B
Origen: Australia
Ataque: Stand by Me

Imponente adversario de nuestros protagonistas, que aparecerá en las doce casas antes de llevar el cuerpo de Atenea al inframundo. Será Kanon de Géminis quien le derrote en una corta pero efectiva batalla.

LICAÓN

Nombre: Flegyas
Edad: 21 años
Altura: 1,89 m
Peso: 81 kg
Fecha de Nacimiento:
18 de septiembre
Grupo sanguíneo: A
Origen: Sudáfrica
Ataque: Howling Inferno
(Infierno Aullador)



Otra víctima de Kanon de Géminis.
Y es que el ataque que consiguió vencer a Hyoga y a Shiryu no funcionará con el General de los Mares ahora convertido en caballero de oro.

TROLL

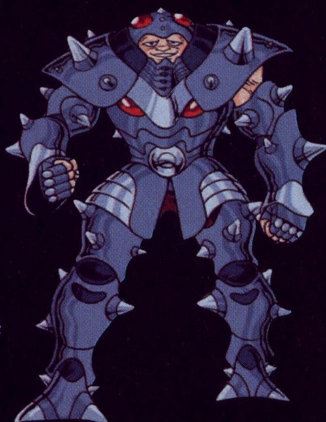
Nombre: Ivan
Edad: 21 años
Altura: 1,92 m
Peso: 109 kg
Fecha de Nacimiento:
30 de agosto
Grupo sanguíneo: B
Origen: Rusia
Ataque: Greatest the Perestroika
(La mejor Perestroika)



Débil espectro que será derrotado por Hyoga sin ningún problema gracias al Polvo de Diamantes.

GOLEM

Nombre: Rokku
Edad: 21 años
Altura: 1,95 m
Peso: 114 kg
Fecha de Nacimiento:
17 de junio
Grupo sanguíneo: A
Origen: Madagascar
Ataque: Rolling Bomber Stone
(Piedra bomba rodante)



En su intento de derrotar a Kanon, Hyoga y a Shiryu, morirá a manos de este último, ya que le devuelve su ataque con la Cólera del Dragón.

ESFINGE

Nombre: Faraón
Edad: 18 años
Altura: 1,78 m
Peso: 69 kg
Fecha de Nacimiento: 19 de noviembre
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Egipto
Ataque: Balance of Curse
(Maldición de la balanza) y
Kiss in the Darkness (Beso en la oscuridad)



Este espectro no se enfrentará a ninguno de nuestros protagonistas. Lo hará contra Orfeo, en una batalla musical temible. Se caracteriza en que lleva un arpa para combatir. Sin embargo, la lira de su contrincante y que su causa será justa, es lo que le hace perder la pelea.

BALROG

Nombre: Lune
Edad: 20 años
Altura: 1,83 m
Peso: 70 kg
Fecha de Nacimiento:
24 de diciembre
Grupo sanguíneo: A
Origen: Noruega
Ataque: Fire Whip (Látigo de fuego) y
Reencarnation (Reencarnación)



Este espectro es un juez. Se encarga de sentenciar las almas que llegan al inframundo de Hades. Será burlado por Seiya y Shun y, finalmente, derrotado por Kanon.

CARONTE

Nombre: Charon
Edad: 38 años
Altura: 1,83 m
Peso: 65 kg
Fecha de Nacimiento: 2 de octubre
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Nápoles, Italia
Ataque: Rolling Oar (Remo rodante) y
Current Crusher (Aplastador de corriente)



¿Quién no conoce a Caronte? El encargado de transportar en barca a los desterrados al infierno, también es un espectro de Hades. Sin embargo, no será tan malvado como el resto. Se ciñe a su papel de conductor.

PAPILLON



Nombre: Myu
Edad: 19 años
Altura: 1,78 m
Peso: 65 kg
Fecha de Nacimiento: 27 de enero
Grupo sanguíneo: B
Origen: Austria
Ataque: Ugly Eruption (Erupción fea) y Silky Thread (Hilado de seda)

Myu se enfrentó al caballero de oro de Aries en una de las casas del duodécimo palacio. Su transformación fue desde una larva hasta el majestuoso espectro que es. Sin embargo, y como el resto de espectros, cae a manos del caballero de Atenea.

CÍCLOPE



Nombre: Giganto
Edad: 20 años
Altura: 1,97 m
Peso: 108 kg
Fecha de Nacimiento: 21 de febrero
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Yugoslavia
Ataque: Giant Hola (Presa Gigante) y Big Knuckle (Gran nudillo)

El líder del grupo de espectros que asaltaron el Santuario. A pesar de su gran envergadura, la fuerza de este guerrero se le escapa por la boca y caerá ante los pies de Shaka, el caballero de Virgo.

RANA



Nombre: Zeros
Edad: 34 años
Altura: 1,49 m
Peso: 55 kg
Fecha de Nacimiento: 13 de marzo
Grupo sanguíneo: A
Origen: Camboya
Ataque: Jumping Smash (Golpe en salto)

Repugnante espectro que sirve a Pandora. Engendro más que humano que será derrotado por Hyoga para defender la honra de su maestro Camus, el cual había sido humillado por este dantesco ser.

GUSANO



Nombre: Raimi
Edad: 29 años
Altura: 1,76 m
Peso: 51 kg
Fecha de Nacimiento: 1 de febrero
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Laos
Ataque: Worm´s Blind (Ceguera del gusano) y Rolling Blood (Sangre rodante)

Raimi posee en su Sapuri (armaduras de los espectros) unos tentáculos que intentarán poner en evidencia sin éxito, al caballero de oro de Leo. Sin embargo, conseguirá que el resto de espectros que le acompañaban pasen la casa de Leo sin dificultad.

DEEP



Nombre: Niobe
Edad: 25 años
Altura: 1,81 m
Peso: 80 kg
Fecha de Nacimiento: 3 de agosto
Grupo sanguíneo: AB
Origen: Bolivia
Ataque: Dead Perfume (Perfume de la muerte) y Deep Fragance (Fragancia profunda)

Se enfrentó a Aldebarán, el caballero de Tauro. Consiguió vencerle, pero encajó un terrible ataque del caballero de oro que más tarde acusaría ante Mu de Aries, explotando su cuerpo en mil pedazos.

ESQUELETO



Nombre: Markino
Edad: 19 años
Altura: 1,55 m
Peso: 51 kg
Fecha de Nacimiento: 25 de abril
Grupo sanguíneo: AB
Origen: Malta
Ataque: Big Fart (Gran pedo) y Little Belt (Pequeño cinturón)

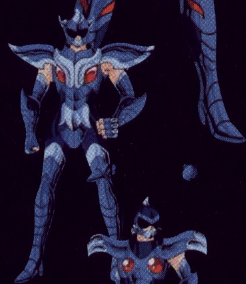
Guardián del lugar donde Lune juzga las almas. Su misión es la de hacer reinar el silencio para no perturbar las decisiones de su señor. Será con la llegada de Seiya y Shun, cuando Markino pierda los estribos y tras gritar sea aniquilado por el propio Lune.

CUBE



Edad: 24 años
Altura: 1,88 m
Peso: 88 kg
Fecha de Nacimiento: 9 de octubre
Grupo sanguíneo: 0
Origen: Kief

MILLS



Edad: 22 años
Altura: 1,86 m
Peso: 78 kg
Fecha de Nacimiento: 26 de junio
Grupo sanguíneo: B
Origen: Irlanda

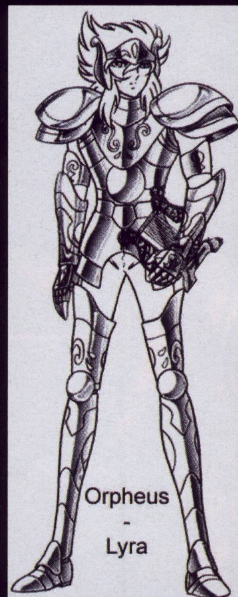
OX



Edad: 23 años
Altura: 1,87 m
Peso: 81 kg
Fecha de Nacimiento: 7 de noviembre
Grupo sanguíneo: A
Origen: Alemania

Estos tres espectros fueron a los que Saga, Camus y Shura, respectivamente, usurparon su personalidad para desconcertar a Cíclope. Sin embargo, será en la batalla contra Shaka cuando desvelarán sus verdaderas identidades.

ORFEO



Nombre: Orfeo
Edad: 19 años
Altura: 1,79 m
Peso: 71 kg
Fecha de Nacimiento: 17 de junio
Grupo sanguíneo: AB
Origen: Atenas, Grecia
Ataque: Death Trip Serenate (Serenata del viaje mortal)

Orfeo no es un espectro de Hades. Se encuentra en el inframundo de Hades por razones bien diferentes al resto de los allí presentes. Su amada Eurídice quedó petrificada a manos de Hades y él se comprometió a tocarle con su Lira durante toda la eternidad. Se medirá con Faraón a quien derrotará sin cautela, ya que los tres Kyotos están allí y acaban con la vida del bueno de Orfeo.



Y hasta aquí los personajes aparecidos en esta parte final, la mejor si cabe de toda la serie. Datos como la armadura de Atenea o la presencia de Poseidón en los últimos tomos los he obviado por falta de espacio, pero creedme, si no os habéis hecho todavía con los tomos 19 al 28, no lo dudéis. Os merecerá la pena, eso seguro.

Alberto Díez "GuiLe"



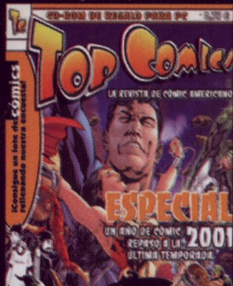








聖闘士星矢



EXTRA
Num. 1

Top Comics

LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO

¡¡EXTRA, EXTRA!!
REPASAMOS EL 2001

CD-ROM DE REGALO PARA PC 4,78 €

Tc

Top Comics

LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO

¡Consigue un lote de cómics rellenando nuestra encuesta!

ESPECIAL

UN AÑO DE CÓMIC 2001
REPASO A LA ÚLTIMA TEMPORADA

BATMAN
El regreso del señor de la noche

CLERKS Y GREEN ARROW
El fenómeno de Kevin Smith llega a los cómics

ALEJANDRO JODOROWSKY
El mago de los cómics

LOS INVISIBLES
La gran obra de Grant Morrison

- **La fiebre Kevin Smith llega a España.**
- **Los Invisibles y Marvel Boy. El comienzo del año Morrison.**
- **Jorodowsky al desnudo.**
- **De excursión por La Mazmorra.**
- **Batman. El Regreso del Señor de la Noche.**

Participa en el concurso de tres magníficos lotes de cómics.

Tribus Urbanas : Cosplays Jpop

Street culture - Cosplays Jpop

Como es costumbre, en Japón, muchos son los aficionados al Jpop y a cualquier tipo de música en general, que se disfrazan de sus ídolos o simplemente copian sus peculiares formas de vestir y de pintarse.

Muchos chicos y chicas japoneses están terriblemente enganchados a este estilo, el cual les induce a crear sus propios grupos y conciertos, para imitar a sus conjuntos musicales favoritos.

Los adolescentes tienen como costumbre asistir a todos los conciertos en vivo, y aprovechan todo su tiempo para poder estar cerca de sus ídolos.

Adoran asistir a los conciertos, en parte, porque éste es el único momento en que artista y aficionado comparten un mismo espacio y tiempo, y eso es un momento inolvidable para ambos.

¿Cómo visten?

Normalmente los grupos japoneses (como los de Jpop, JRock, etc.) visten con ropas muy llamativas y van estrafalariamente pintados. Los aficionados copian la manera de vestir de sus cantantes preferidos, aunque muchas veces son los propios artistas los que copian los modelos que crean sus fans.

A los aficionados les afecta muchísimo el estado de ánimo en el que se encuentran sus idolatradas estrellas, o las cosas que hagan y los sucesos que cambian la vida de sus ídolos.







Por ejemplo, cuando un artista deja el grupo, muchos son los fans afectados, y algunos cometen algunas locuras. Para ellos es algo muy doloroso cuando un artista abandona el grupo, una onda de terror les invade... ¡Es un traidor! Afirman algunas, y a otras, se les destroza el corazón.

La música nos ayuda muchas veces cuando nos sentimos nerviosos, tristes, solos... y sobre todo nos ayuda que la canten nuestros ídolos, y nos alegramos y llegamos a olvidar por unos instantes nuestras penas y problemas.





Los fans apoyan a los artistas, dándoles su cariño, enviándoles cartas de felicitaciones de ánimo; también suelen enviar bonitos regalos y compran sus discos. Pero sobre todo los apoyan yendo a sus conciertos y gritando sin parar lo mucho que les aprecian y lo poco que harían sin ellos.

Es algo muy bonito que los aficionados los apoyen y les muestren todo su aprecio, ya que ellos también nos ayudan (cuando nos sentimos tristes y desesperados), a través de sus preciosas canciones, las cuales para nosotros tienen mucho significado e incalculable valor.

¿Cómo pasan el tiempo libre los fans?

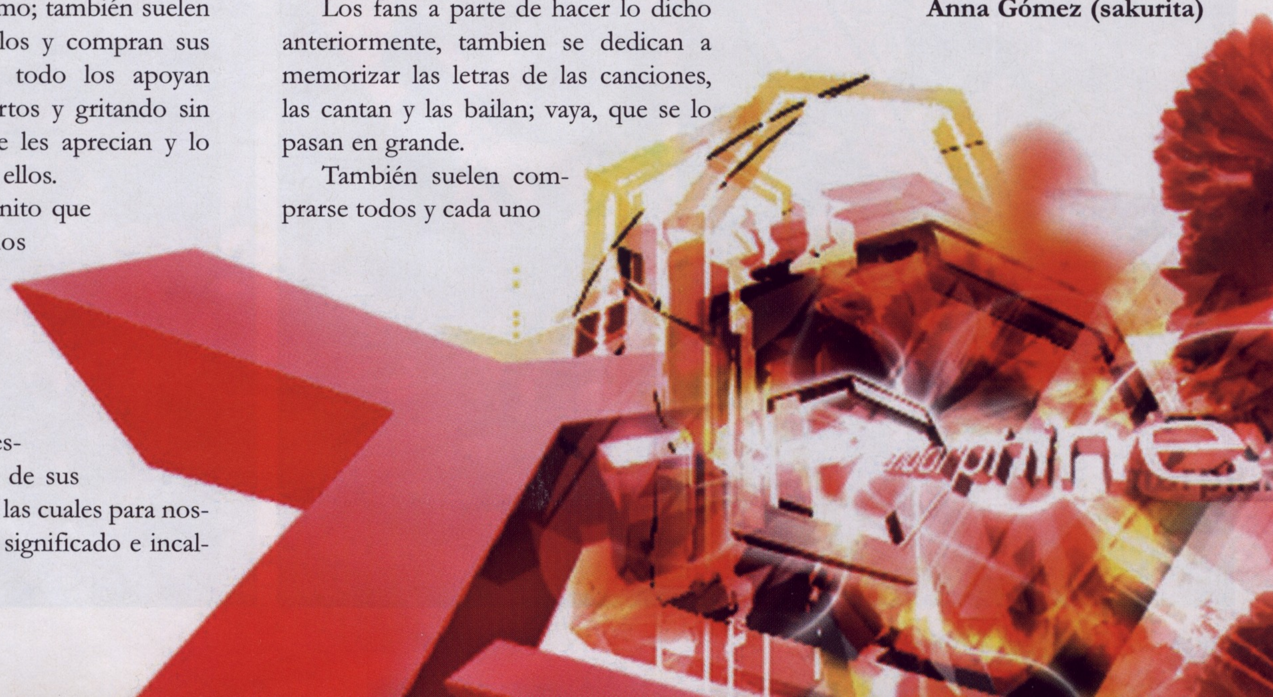
Los fans a parte de hacer lo dicho anteriormente, tambien se dedican a memorizar las letras de las canciones, las cantan y las bailan; vaya, que se lo pasan en grande.

También suelen comprarse todos y cada uno de los discos de sus grupos favoritos, además de seguir con pasión los programas de televisión donde aparecen sus estrellas.

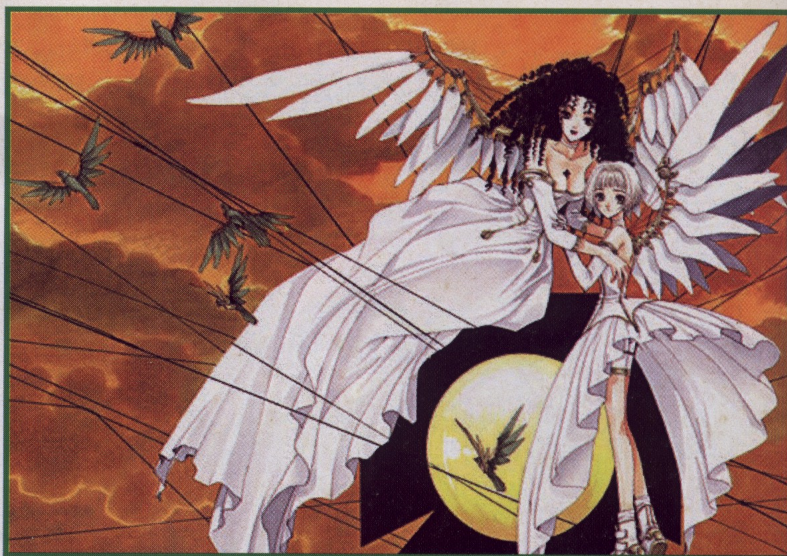
El apoyo, el cariño, la fuerza con que viven los aficionados esta intensa emoción, hacen que tenga un especial cariño con esta tribu urbana, y hacen que me muera de ganas de disfrazarme como mis ídolos, aunque eso creo que a muchos nos pasa. ¡A ver si en el Salón del Cómic nos vemos disfrazados! Porque también nosotros podemos desde aquí desear suerte a nuestros queridos cantantes japoneses.

¡Ha sido un placer seguir un mes más junto a vosotros y espero que juntos sigamos mes a mes recorriendo tribus con tanto sentimiento!

Anna Gómez (sakurita)



CLOVER



Joyas. Es lo que últimamente se están publicando en nuestro país. Nos lo dicen hace un año y seguro que ni nos lo creemos. La recién nacida **Ibrea**, saca a luz al mercado español, dos colecciones que seguro que hacen las delicias de más de un aficionado lector otaku. ***Slayers***, la cual no necesita presentación alguna y ***Clover*** de la cual os informo a continuación.

La obra fue publicada en 1997 en una revista que si no me falla la memoria, cerró hace bien poco, *La Amie de Kodansha*. Sus autores son nada más y nada menos que las geniales **Clamp**, responsables de obras de culto como ***Magic Knight Rayearth*** o ***Tokyo Babilón***. Sin embargo y como todo buen seguidor de **Clamp** sabe, muchas de las obras de estas autoras se podrían clasificar en serias y menos serias.

Pues bien, ***Clover*** es una de esas series serias como bien lo fueron en su día *X* o ***RGVeda***. La historia se desarrolla en un futuro totalmente utópico. Mezcla de modas, brujas y hechiceros conviviendo con las más desarrolladas armas y equipaciones.

El protagonista es Ryuu Feye Kazuhiko, un militar retirado que aún conserva contactos con antiguos compañeros suyos y algún que otro amigo de las altas esferas. Uno de ellos es la hechicera Kou la cual le encomendará una intrigante misión. Debe llevar algo, un objeto secreto, del modo más discreto posible a un lugar llamado "El parque de las hadas". Nuestro amigo Kazuhiko aceptará tan extraño encargo con el consiguiente regalo por parte de Kou, de una hoja de trébol tatuada en la mano de éste y un guante que le permitirá transformar su brazo en el arma que desee. El lugar de la recogida del objeto es una gran jaula con una chica en su interior. Esta chica va a resultar ser "ese algo secreto".

Su nombre es Suu y es una clover. Tiene unas alas mecánicas y se supone que unos grandes poderes. Además ha sido educada para no tener sentimientos, por lo que una tremenda tristeza hace gala en su rostro. Ante el asombro de Kazuhiko, llama a dos de sus com-











pañeros, Lan y Gingetsu, militares como él, que le ayudarán en esta misión que se las promete de sencilla. Sin embargo, en la teletransportación a "El parque de las hadas", algo interviene con la consecuente aparición de nuestros cuatro protagonistas en un sitio totalmente desconocido para ellos. La aventura en busca del preciado parque para la entrega de Suu ha comenzado… como veis un guión completamente elaborado completan los dos primeros tomos de *Clover*.

En total suman cuatro tomos y el tercero muestra la vida anterior de Suu y su relación con otra clover. Una chica de pelo rizado llamada Oruha. Entre ambas habrá una bonita amistad de la cual saldrá una canción compuesta por Oruha que llamará "Clover". Como dato curioso se nos contará que Oruha y Kazuhiko fueron amantes antes del encuentro entre éste y Suu. El último tomo nos habla de los dos amigos de Kazuhiko, Lan y Gingitsu. Una bonita historia de hermanos y de cómo llegaron a vivir juntos.



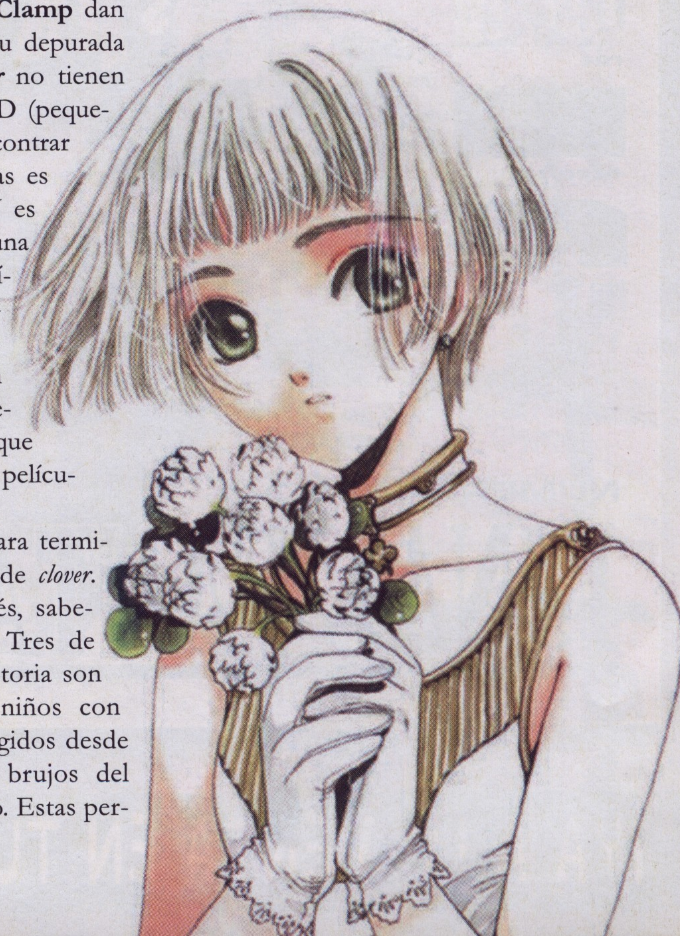
En cuanto al estilo de dibujo de *Clover* , las muchachas de **Clamp** dan un giro de tuerca más a su depurada forma. Así pues, en *Clover* no tienen cabida los personajes en SD (pequeños y cabezones) y el encontrar alguna trama en sus viñetas es misión "casi-imposible". Y es que todo en esta obra da una sensación de limpio y magnífico. En más de una publicación se ha dicho que cuando las **Clamp** sacaron al mercado *Clover*, cada viñeta venía a representar lo que sería un fotograma de una película. Una auténtica maravilla.

A estas alturas, y ya para terminar, explicaré qué es eso de *clover*. De su traducción en inglés, sabemos que significa trébol. Tres de los protagonistas de la historia son clovers, y vienen a ser niños con superpoderes que son acogidos desde pequeños por los cinco brujos del Parlamento para su estudio. Estas personas, con una mezcla de brujería y de las tecnologías más sobresalientes, rigen el mun-do de los clover. Se conocen cuatro niveles de clover. A mayor nivel más poder, así por ejemplo os desvelaré que Suu es una clover de nivel 4 (un trébol de cuatro hojas, rarísimo de encontrar como todos sabemos). A su vez, un clover detecta a los demás clovers que tienen un nivel inferior al suyo, de la forma que uno de nivel 3 puede detectar a uno de 2 pero no a uno de 4. Ha quedado claro, ¿¿no??

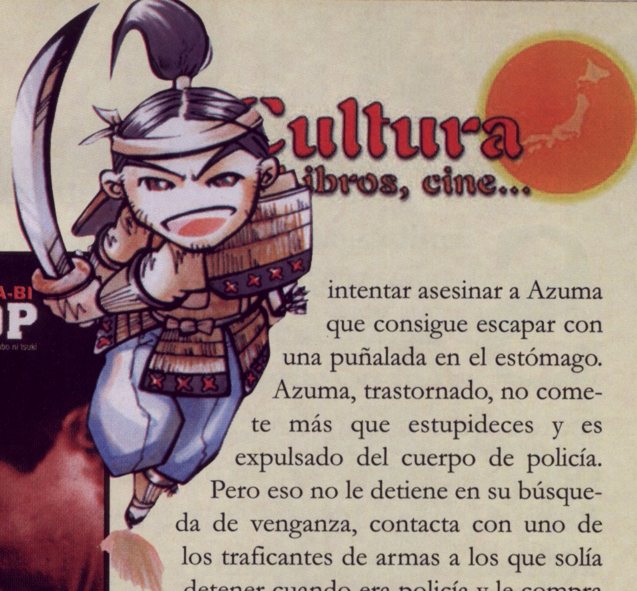
Es una pena que no se haya llevado a la animación, ya que entonces seguro que se multiplicaban el número de seguidores. La prueba es que en 1999 apareció un vídeo musical con los personajes de *Clover* en animación y es una de las piezas más ansiadas y apreciadas por los seguidores de **Clamp**.

Si aún no os habéis hecho con esta genial obra corred a la tienda especializada más cercana y ¡ánimo! Ayuda a Kazuhiko en su misión de transportar a Suu, verás como sales encantado.

Alberto Díez "GuiLe"



Violent Cop

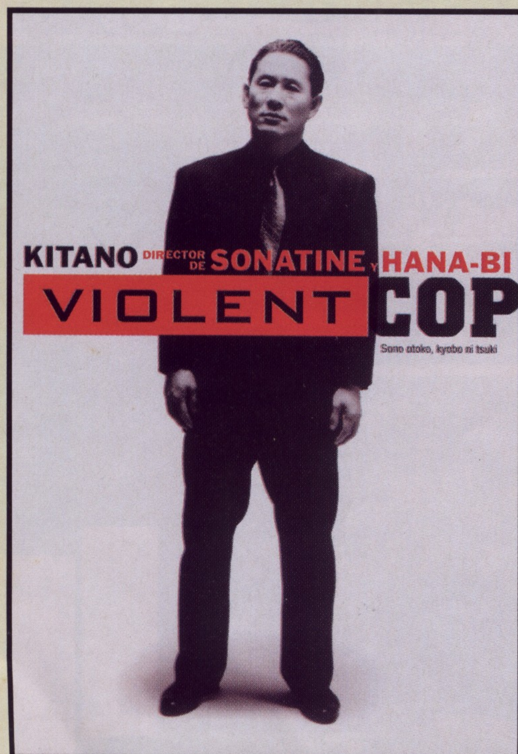


Este mes continuamos con el cine de acción, pero nos apartamos un poco del tópico del cine de Hong Kong. *Violent Cop* es una producción japonesa del archiconocido **Takeshi Kitano**, director de *Sonatine* y *Hanabi* entre otras.

Takeshi Kitano es un ídolo de masas en Japón y una de las celebridades más queridas en el país nipón. Presentador televisivo, director y actor, **Takeshi Kitano** siempre imprime en todos sus trabajos ese estilo tan característico de hacer las cosas que le ha dado tanta fama.

En esta película de 1989 podemos ver la vena más radical de **Takeshi Kitano**, intercalando escenas de una calma angustiante con arrebatos de cruda violencia sin sentido. En los 100 minutos de duración de la película, apenas puedes adivinar en qué momento estallará el violento protagonista. La trama de *Violent Cop* gira en torno al detective Azuma, que con sus métodos nada habituales se ve constantemente acosado por sus superiores. Azuma no es un policía normal, no respeta las reglas y no pierde la ocasión de utilizar la violencia para conseguir sus objetivos. Esta pauta de comportamiento no es bien vista ni por sus superiores ni por la mayoría de sus compañeros de trabajo. Sólo Kikuchi, un policía recién salido de la academia parece apoyarle. Kikuchi no sólo es su compañero, sino que lo idolatra, de tal manera que no ve la clase de policía que realmente es Azuma. La vida de Azuma se complica cuando su hermana, una discapacitada psíquica sale del centro psiquiátrico en el que estaba ingresada, teniendo Azuma que ocuparse de ella constantemente. A partir de aquí todo va a peor en la vida de Azuma, uno de sus más viejos amigos (el detective Iwaki) se suicida cuando es acusado de corrupción. Azuma se vuelve completamente loco, e intenta demostrar que Iwaki fue asesinado. Azuma comienza a presionar a un líder Yakuza local y en concreto a su asesino favorito Kijojiro.





Kikujiro se siente acorralado e intenta vengarse de Azuma, rapta a su hermana, la droga y la viola, además de intentar asesinar a Azuma que consigue escapar con una puñalada en el estómago. Azuma, trastornado, no comete más que estupideces y es expulsado del cuerpo de policía. Pero eso no le detiene en su búsqueda de venganza, contacta con uno de los traficantes de armas a los que solía detener cuando era policía y le compra una pistola automática con varios cargadores, para matar a Kijojiro.

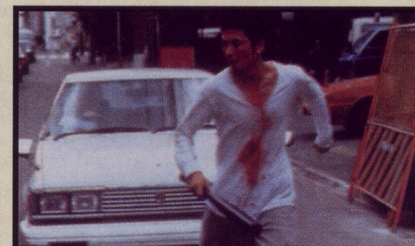
Pero claro, la extraña lógica de Azuma le hace matar antes al líder del clan Yakuza, que manda sobre Kijojiro, en este momento uno se da cuenta de la espiral de autodestrucción en la que Azuma se halla inmerso. Cuando éste se dirige al almacén en el que se encuentra Kijojiro no tiene intención de salir con vida de allí, su vida se ha acabado, pero piensa llevarse a todos los que pueda con él.

Azuma mata a Kijojiro, y al ver a su hermana convertida en una cocainómana la mata también, éste sale del almacén con la misma tranquilidad con la que entra en él, herido varias veces pero aún con vida. Aunque no llega a salir de él, ya que la mano derecha de Mito, el líder del clan Yakuza, le dispara a la cabeza acabando con sus sufrimientos.

Una historia trágica que termina con Kikuchi, el aprendiz de Azuma, aceptando los sobornos de los Yakuza sustituyendo a Iwaki.

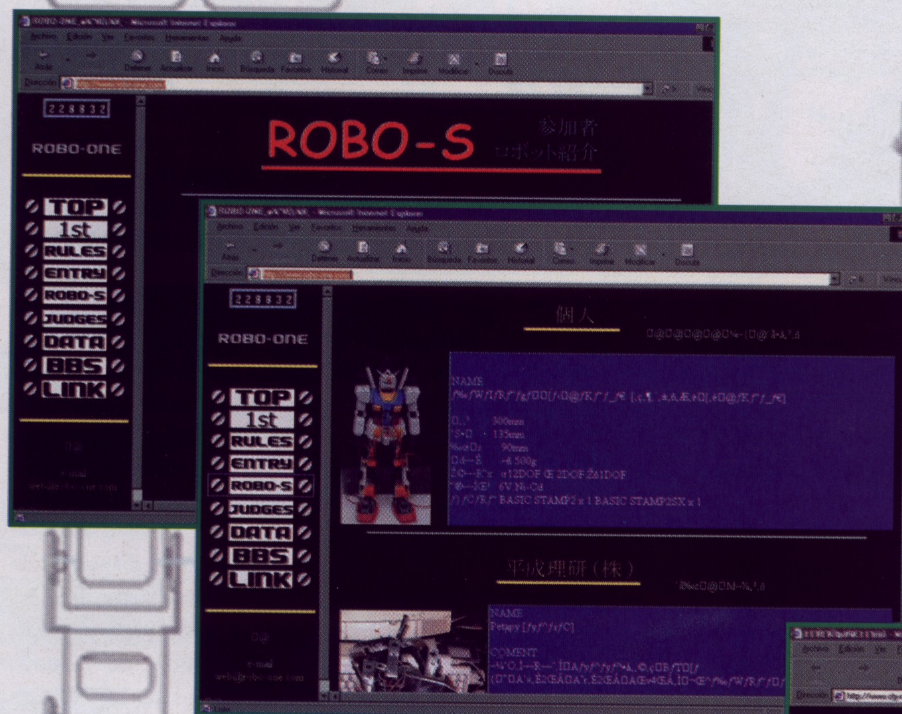
Lo más destacable de la película es sin duda los cambios de ritmo en la narración, las escenas de calma total que desencadenan estallidos de violencia gratuita. Una buena película con la que comenzar a disfrutar de la filmografía de este director tan singular.

Enrique Herranz





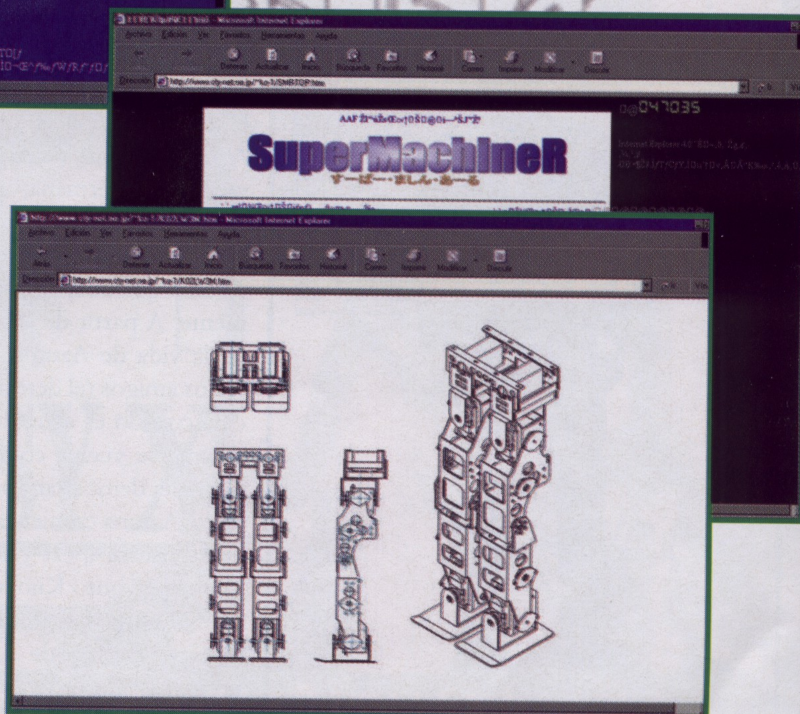
Sin duda, este mes me he dejado llevar un poco por mis propias pasiones, pero espero que os guste tanto el tema como a mí. Ya hemos hablado de páginas de Robots en esta sección, pero nunca habíamos hablado de páginas sobre robots reales que como única meta en su programación esta machacar a cualquier precio a otros robots. Nos referimos a la competición Robo-One en la que participan toda clase de robots bípedos cuya utilidad principal es derribar a otros robots en pequeños combates de 2 contra 2 o 4 contra 4. Realmente muy divertido, y si os gusta la electrónica y la robótica en general lo encontraréis apasionante.



Robo One Tournament

http://www.robo-one.com/

Esta loca competición está pegando fuerte en el país nipón y son muchos los que comienzan a dar sus primeros pasos en el mundo de la robótica inducidos por el espíritu competitivo de este certamen. Los modelos que presentan en estas páginas son impresionantes, pero mi preferido es el que tiene una carcasa de Gundam, no es que tenga muchas opciones de ganar, ya que no es muy estable, pero es el más espectacular de todos. El loco creador de esta competición es **Mamoru Mohri** director del museo nacional de nuevas tecnologías e innovaciones, e incluso él tiene un robot dentro de la competición con muchas posibilidades de ganar el torneo.

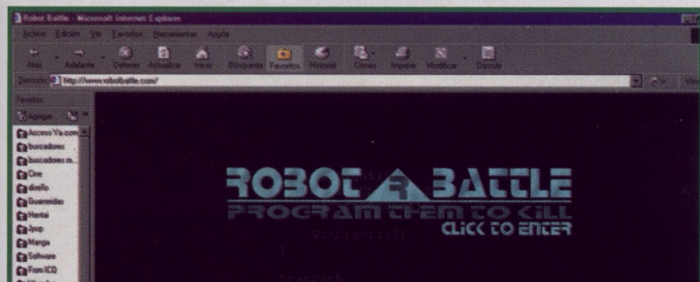


Super Robot R

http://www.cty-net.ne.jp/~ko-1/SMRTOP.htm

La página web de Supermachine R, uno de los favoritos junto con Fantom Ring, aunque este último tiene bastantes más posibilidades, ya que su diseño es bastante más adecuado para el combate. El supermachine R es más pesado que el Fantom, pero su mayor altura es una desventaja frente al Fantom Ring, que más bien parece un armadillo.

En esta página también podemos encontrar detalles técnicos para crear nosotros mismo nuestro propio robot casero.

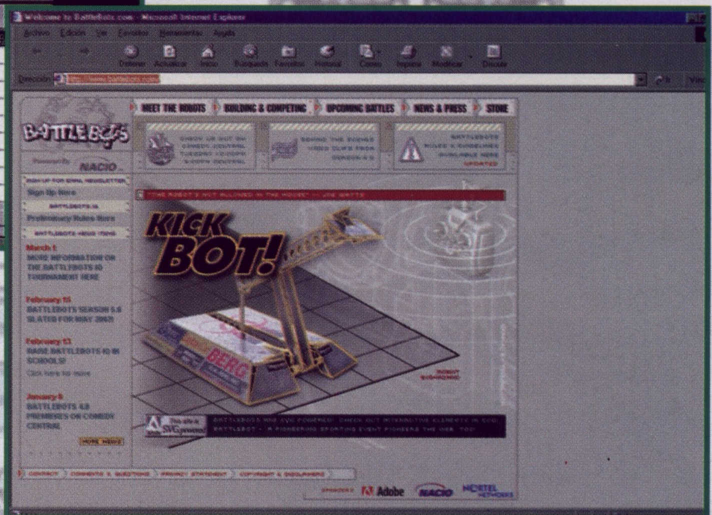




Robot Battle

http://www.robotbattle.com/home.html

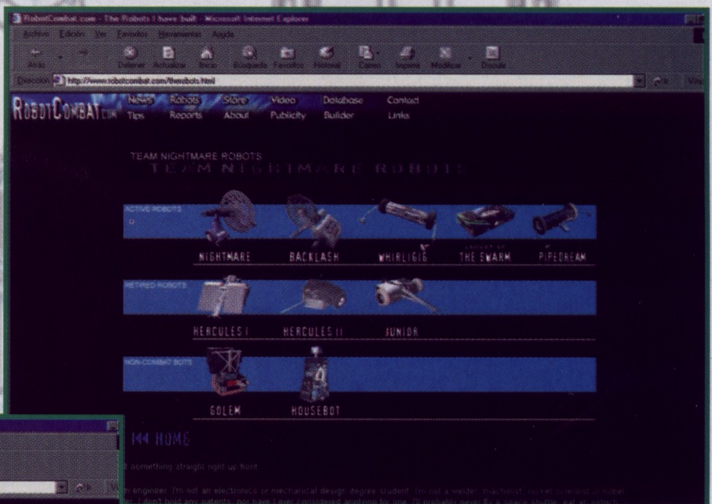
No es lo mismo, pero se le parece. Robots generados por software pelean en una arena virtual con las únicas armas que sus programadores sean capaces de crearles. Este tipo de competiciones han ayudado mucho al desarrollo de inteligencias artificiales que luego se han podido aplicar en múltiples campos de la industria, incluso algunos robots de la Robo-One tienen integrados algunos de los programas de estos pequeños robots virtuales para escanear el movimiento del contrario y saber reaccionar en consecuencia.

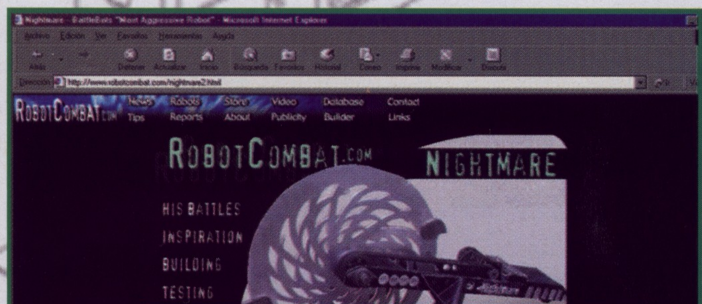


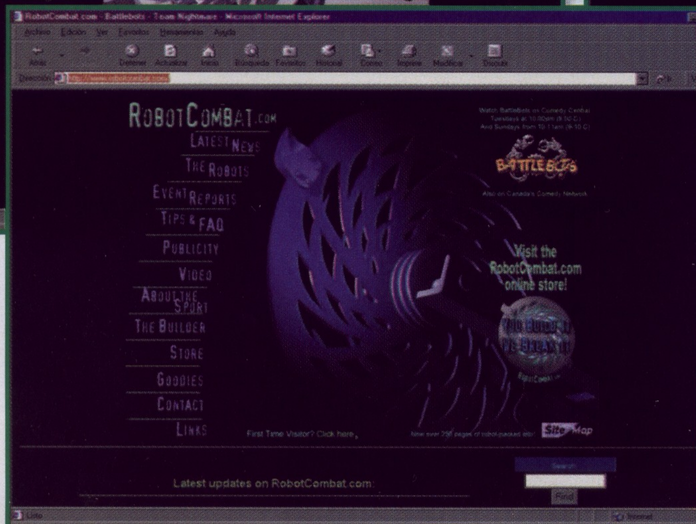
Battlebots

http://www.battlebots.com/

Este torneo es muy similar al Robo-One, con la diferencia que en Battlebots se permiten todo tipo de robots, no sólo los bípedos. Battlebots es bastante famoso en Estados Unidos y de hecho, se retransmiten muchos de sus combates en Comedy Central. Battlebots es una competición bien organizada, los combates se celebran dependiendo del peso de los contrincantes, desde peso ligero hasta peso superpesado.







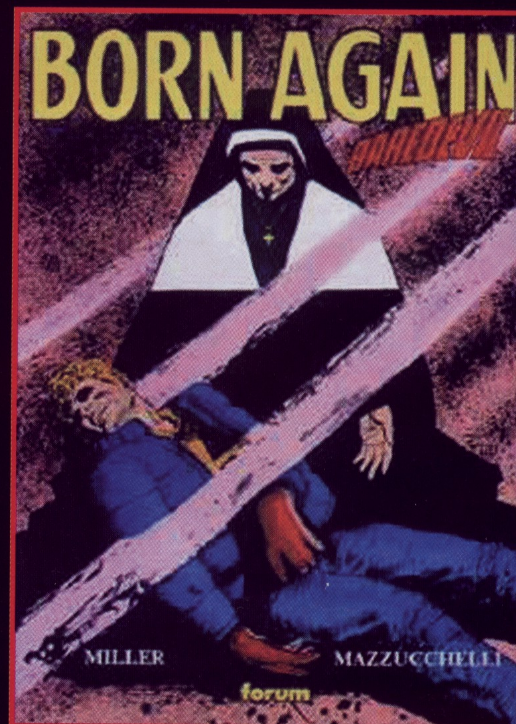
Robot Combat

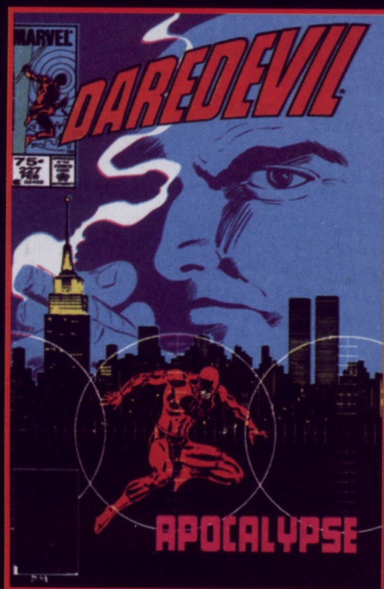
http://www.robotcombat.com/

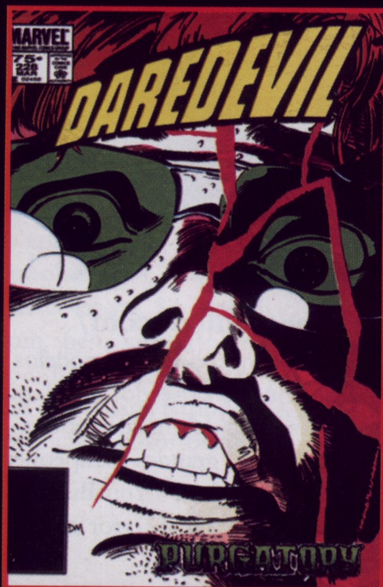
En esta página están todos los modelos del equipo Nightmare actuales poseedores del trofeo Battlebots con sus más famosos robots, el Nightmare y el Backslash, grandes campeones de Battlebots. Con su famosa frase "You Build it, We Break it" se dedican a sembrar el terror en la arena de Battlebots.

DAREDEVIL Born Again

En los años 80 se produce en el mundo del cómic una auténtica revolución. Autores como Alan Moore y Frank Miller marcarían un antes y después en el medio. Publicada originalmente entre los números 227 y 233 de la serie regular de Daredevil, Frank Miller se encarga de mostrarnos una apasionante saga donde se lleva al límite al protagonista. Born Again: La caída de un héroe o tan sólo de un hombre bueno.**







Un joven llamado **Frank Miller** consigue que la poderosa editorial **Marvel** le "permita" dibujar una serie totalmente desahuciada llamada *Daredevil*, un superhéroe ciego, sonriente, que se dedicaba a dar brincos por el *skyline* de Nueva York (y ocasionalmente por el de San Francisco). Al poco de integrarse en el equipo creativo, la serie comienza a sufrir una cierta mejoría en cuanto a ventas se refiere, y consigue los guiones de la serie. A partir de aquí, como se suele decir, es historia. **Miller** consigue redefinir completamente al personaje: Le crea enemigos nuevos, de acuerdo con el nuevo temperamento del personaje, remodela su entorno personal, crea auténticas personalidades para cada uno de los intérpretes, acentúa el carácter del personaje respecto a su, hasta entonces, estricta moral que romperá ante las situaciones que se le plantean...

Daredevil sirvió en cierta medida para sacar a la luz a un autor completo, diferente, contundente, rompedor y lleno de nuevas ideas. Después de ciertos escarceos con la competencia, **Marvel** ofrece a **Miller** volver al personaje. El personaje entonces se había quedado estancado, **Miller** lo había llevado a un punto donde podía haberse cerrado perfectamente la colección, y donde el resto de creativos no sabían muy bien hacia dónde llevarlo. **Miller** reaparece y lo hace casi como si no hubiera pasado nada, como si los más de 30 números no fueran más que un mal sueño. Junto con el dibujante **David Mazzucchelli** realiza una de las más aplastantes, revolucionarias y mejores sagas del mundo del cómic: *Born Again*.

Born Again sirve de colofón al trabajo de **Miller** en *Daredevil*. Aunque volvería en otras ocasiones para colaboraciones puntuales, *Born Again* define a la perfección lo que es *Daredevil* según **Frank Miller**. En esta saga consigue contar una apasionante historia bajo un marco de superhéroes, convirtiendo a esos superhombres en simples personas.

Miller había conseguido crear una dualidad extraña y perversa con el personaje. Por un lado, tenemos a Matt Murdock, un excelente abogado ciego,



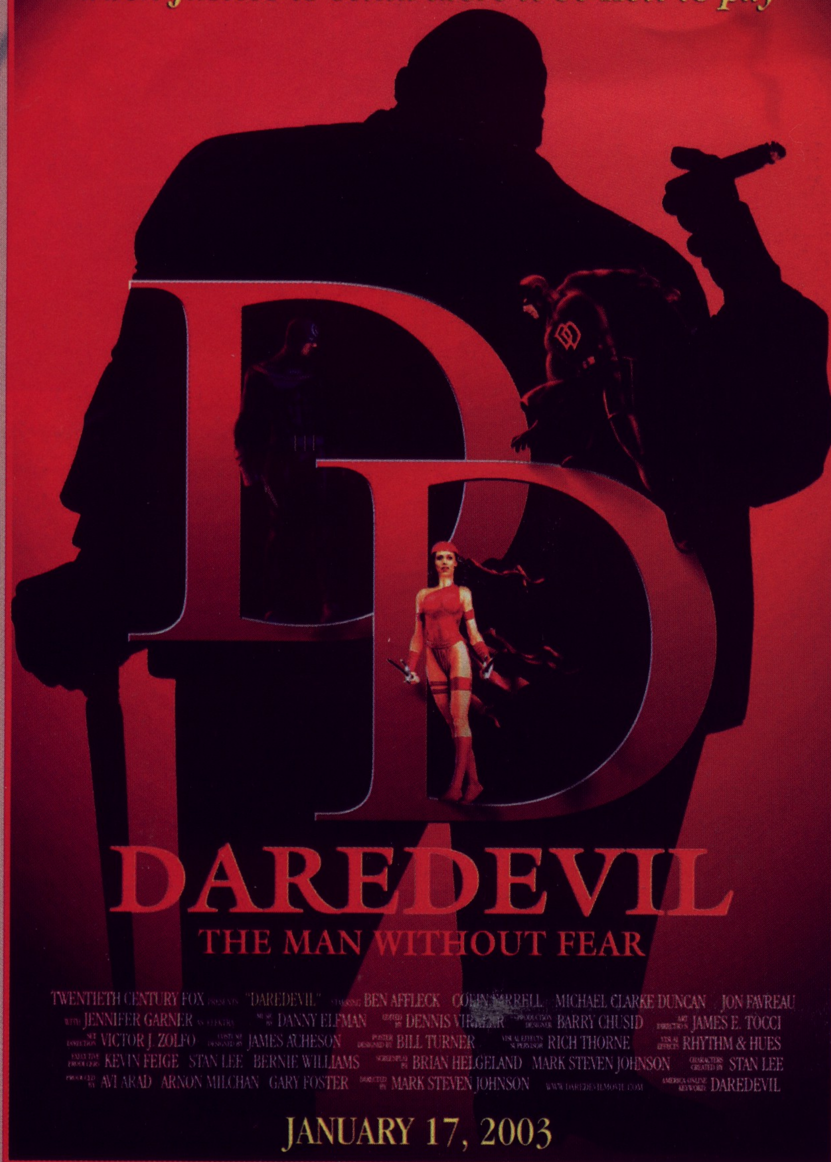




que comete errores físicos y sentimentales, pero coherente consigo mismo y el entorno que lo rodea. La parte que corresponde a Murdock es la parte reflexiva donde todo tiene lógica en la ética del personaje. Por otro lado, tenemos a Daredevil, que es un hombre con extraordinarias cualidades que se encaja en un pijama rojo para ayudar al mundo, para hacer perseverar la justicia desde otro punto de vista, mucho más visceral e impulsivo. Esta dualidad permite que la locura de Daredevil se vea compensada con la estabilidad que proporciona Matt Murdock.

Pero ¿qué pasaría si este delicado equilibrio se rompiera? Ésta es la premisa de la que parte la historia, marcada por, un más que evidente, paralelismo con la pasión cristiana que se refuerza con el carácter católico del personaje. La saga arranca con la venta de un hombre; Karen Page, ex novia de Murdock, vende, a modo de Judas, la identidad secreta de Daredevil por una dosis de droga. Esa información llega al enemigo jurado de nuestro héroe, Kingpin. Con la información obtenida Kingpin evita el enfrentamiento directo y empieza a arruinar, calumniar y descobijar la vida de Murdock. Los tres primeros números narran este hundimiento progresivo, que le llevará a enfrentarse directamente con Kingpin (perdiendo la pelea) y ser apuñalado en un costado (la pasión otra vez). Se produce entonces una especie de muerte del personaje (representada como la piedad) que nos llevará a un renacer, a una superación de todos los obstáculos que le han hundido y una nueva perspectiva de su vida.

Paralelamente se va narrando el esfuerzo del periodista Ben Urich por ayudar a Daredevil/Murdock y cómo es coaccionado para que desista en su empresa. El renacer de Murdock se extiende también a Urich ya que después de vivir atemorizado por las amenazas decide romper su silencio sobre Daredevil/Murdock y ayudar de esta manera a su recuperación. Los dos últimos episodios parecen un poco fuera de lugar, pero sirven en cierta medida para comprobar el nuevo esta-



tus del personaje y conseguir una pequeña venganza a Kingpin.

Miller se reserva distintas técnicas narrativas para las distintas situaciones que recrea, así emplea la primera persona para los dos personajes protagonistas que son Murdock y el periodista Ben Urich, quienes narran su situación y experiencias ante la situación provocada que se les obliga a tratar. Este impresionante despliegue creativo de **Miller** está perfectamente refrendado gráficamente por **David Mazzucchelli**. **Mazzucchelli** es capaz de fusionarse perfectamente con el guión, lo que hace pensar una implicación mayor en la historia de lo que pueda parecer a simple vista.



DAVID MAZZUCCHELLI

Mazzucchelli comienza a interesarse por los cómics, profesionalmente hablando, tras descubrir la primera etapa de **Frank Miller** en *Daredevil*. Tras graduarse en pintura, comienza a trabajar para **Marvel**, llegando a dibujar la serie de *Daredevil* desde el número 206 hasta el 233 (final de *Born Again*).

Durante ese periodo **Mazzucchelli** mejora substancialmente su dibujo debido entre otras cosas a que entintaría su propio trabajo. El punto



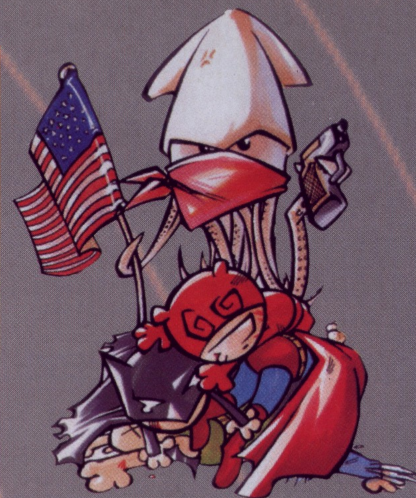
más brillante de esa etapa comienza con la llegada de **Miller** a la serie. Esta colaboración acabaría ganando los premios *Kirby* al mejor equipo artístico y al mejor número (227). Tras *Born Again* finaliza su contrato con **Marvel** y decide marcharse con **Miller** a la Distinguida Competencia, **DC Comics**. En esta editorial **Miller** y **Mazzu** crearían otra obra sorprendente y rompedora: *Batman Año Uno*. De nuevo el dibujo de **Mazzu** cambia y mejora, adaptándose a la nueva historia en el empleo de sombras. Tras un descanso en el medio, decide volver autopublicándose su propio trabajo junto a su mujer **Richmond Lewis**, con la colección anual *Rubber Blanket,* con un salto cuantitativo en cuanto a su estilo gráfico; innovador, minimalista, lleno de expresividad. En 1992 se encargará de adaptar la novela de **Paul Auster**, *La Ciudad de Cristal*, creando una de las series más fascinantes de la década, reinterpretando y enriqueciendo el texto original.

Actualmente se encarga de ilustrar alguna de las portadas de la revista **New Yorker** y colaboraciones puntuales dentro de publicaciones underground dedicadas al cómic.

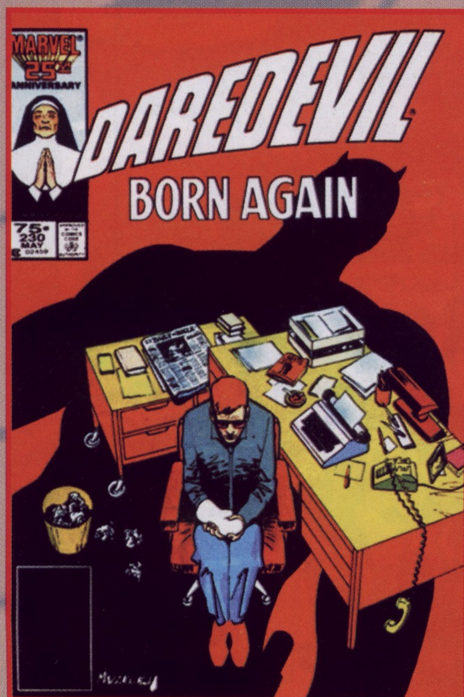
FRANK MILLER

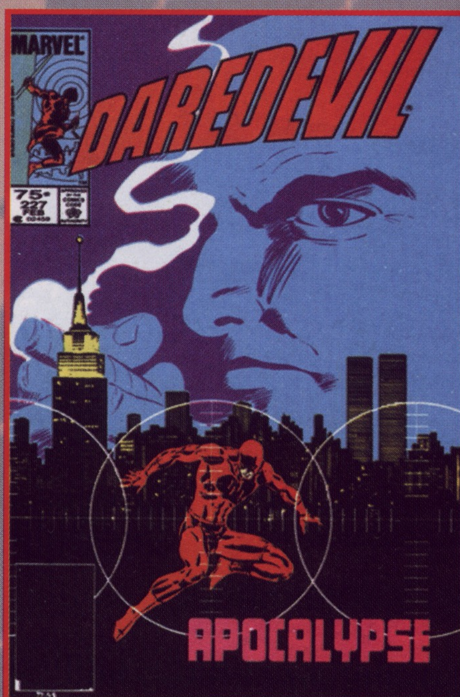
Frank Miller, como ya he comentado en alguna otra ocasión, ha sido uno de los autores que más han revo-





lucionado el cómic durante los años 80. Con obras como *Dark Knight Returns*, *Ronin* y *Batman Año Uno* se ganó el reconocimiento de crítica y público. Para **Marvel** parece que se ha concentrado básicamente en *Daredevil* y toda su "familia" con títulos como *Born Again*, *Elektra Lives Again*, *El Hombre Sin Miedo*, *Elektra Assasin* y *Daredevil Amor y Guerra*. Ya en los 90, después de un parón por compromisos cinematográficos (guiones para las secuelas de *Robocop*) su producción destaca por el género negro reflejado en *Sin City* y por *300*, un producto tan atípico como brillante (la batalla de las Termópilas desde el punto de vista de **Miller**). En la actualidad se está publicando en Estados Unidos *DK2* (Dark Knight 2) con una impresionante acogida de público, llegando al primer puesto en la lista de ventas, pese a su formato y páginas (sustancialmente más caro que un cómic normal). Parece ser que su próximo proyecto consistirá en trasladar la vida de Jesús a viñetas, proyecto que ha empezado a levantar ampollas en la puritana moral estadounidense.





PUBLICACIÓN EN ESPAÑA

Si mal no recuerdo, **Planeta deAgostini** ha publicado en cuatro ocasiones esta espléndida obra. La primera vez en la primera serie regular de *Daredevil* publicada por **Forum**, a mediados de los 80, entre los números 32 y 39. **Forum** también lo publicaría en la colección de *Spiderman* en números salteados (99, 101-105, 108-117, 120-126 y 129-131). Más tarde, se recopiló la saga completa en un bonito tomo, inaugurando, además, la colección *Obras Maestras*. *Obras Maestras* se encarga de publicar, en tomos de bastante calidad, las sagas más transcendentales, interesantes o simplemente bonitas del universo **Marvel** (salvo un pequeño desliz). En 1999, **Planeta** decide sacar una segunda edición debido a la escasez de ejemplares y demanda del público. En esta segunda edición, se reemplaza el papel satinado que le hace un flaco favor a los coloreados "a puntitos", como se ha venido haciendo con los últimos títulos de la colección *Obras Maestras*. Quizás al nuevo papel le falte algo de gramaje, pero en general está bastante bien.

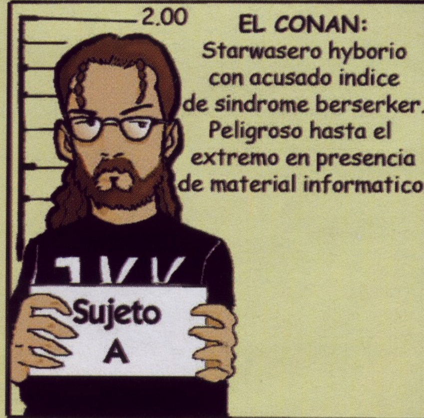
Pablo García López
© Marvel Comics.

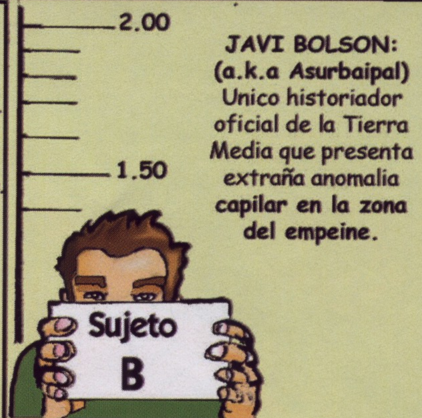
FREAKHAM ASYLUM

By Peter Ballarin

Hoy en Freakham Asylum hablaremos de uno de los mas aterradores males del friki moderno...
El sindrome del **MALO FINAL**!



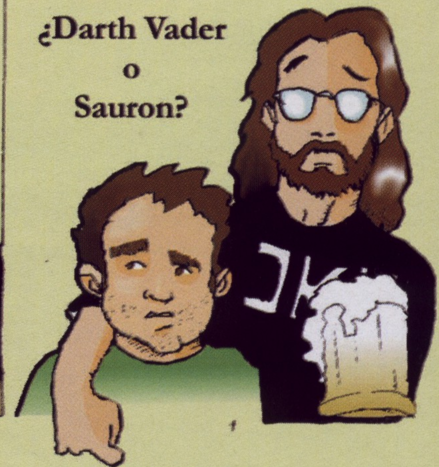




El sujeto A y el B eran grandes amigos, hasta que...

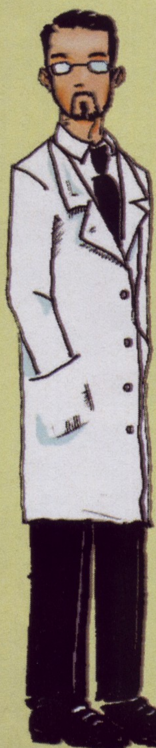


¿Quien ganaria en una pelea?



El resultado de esta escena suele ser el siguiente...

¡Infiel! Sauron solo tiene un apestoso anillo y Darth Vader tiene ¡un sable de luz!





¡Blasfemo! ¡Que la maldicion de Morgoth caiga sobre ti!!

Desgraciadamente ante esta **patologia** solo es eficaz un tratamiento agresivo de choque...





Bueno... pequeños padawanes
¿Habeis oido hablar de **Hannibal Lecter...?**

FIN

*Dedicado a todos los de Zaraghotam



Por J.M. Ken Niimura









YOSHI



YOSHI ES JUNTO CON KALAMAR UNO DE ESOS EXTRAÑOS ENGENDROS QUE PULULAN POR LA REDACCIÓN DE LA "DOKAN". NADIE SABE SI ES UN REDACTOR VENIDO A MENOS POR EL EXCESO DE TRABAJO, O SI ES FRUTO DE UNA MUTACIÓN GENÉTICA PRODUCIDA POR UN ABUSO DE LECTURA DE "BOLA DE DRAGÓN".

LO QUE SÍ QUE PODEMOS ASEGURAROS ES QUE MENSUALMENTE RECIBE UNA COMISIÓN POR CEDER LOS DERECHOS DE IMAGEN A UNA FAMOSA COMPAÑÍA DE VIDEOJUEGOS. ES POR CULPA DE ESTO QUE VA SIEMPRE CUBIERTO DE NEGRO, PARA NO ATRAER LA ATENCIÓN DE LOS ACÉRRIMOS FANS DEL VIDEOJUEGO: YOSHI ES DE LOS QUE PREFIEREN EL ANONIMATO.

COMO YA SABRÉIS, MUCHOS LE CONOCEN POR DESTRIPAR MES A MES EL COMPLICADO MUNDO DE LOS FRIKIS, AUNQUE AQUÍ EN LA REDACCIÓN LE RECORDAREMOS TODOS POR IR DEJANDO HUEVOS ALLÁ POR DONDE PASA. AL PARECER QUIERE LLEGAR CONQUISTAR EL MUNDO CON LA AYUDA DE SUS RETOÑOS.

SI OS PREGUNTA, NO LE QUITÉIS LA ILUSIÓN, EH?



HOW ASSAMBLEY

O CÓMO NO ACABAR CON LOS DEDOS PEGADOS A LA OREJA Y LLENO DE LOCTITE. 7° PARTE

EMPEZANDO A PINTAR

¡Por fin! Ha llegado la hora de dar color a nuestra miniatura. Ya la hemos limpiado, le hemos quitado las rebabas, la hemos pegado (si era necesario), hemos decidido la imprimación y la hemos imprimado... Sólo queda pintar.

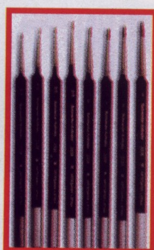
UN REPASO A LOS MATERIALES

Como ya os dije, yo utilizo pinturas acrílicas y todos los consejos que os voy a dar están pensados para este tipo de pinturas. Además de las pinturas, necesitaremos pinceles, en buen estado a ser posible, una paleta para mezclar la pintura (yo uso una baldosa como las del baño), un papel de cocina o un trapo, un recipiente lleno de agua limpia, la miniatura que queremos pintar y una mesa para apoyar todo lo anterior.

Recuerda que tienes que ponerte a pintar en un lugar cómodo, muy iluminado, a ser posible, aireado. Pintar lleva su tiempo, y si no te encuentras a gusto, estarás cada dos por tres levantándote o cambiando de posición y cuando lleves dos pinceladas ya estarás cansado de pintar. Este punto es muy importante y os lo digo por propia experiencia.



Los pinceles, tienen que tener una buena relación calidad/precio, ser cómodos y sobre todo mantenerlos bien conservados. Para mantenerlos en perfecto estado ver el Trukin de este mes.



No todos los pinceles tienen forma redonda, algunos tienen forma triangular, son sensiblemente más cómodos pero también suelen ser un poquito más caros. Lo mejor es que los cojáis y provéis a ver si estáis cómodos con ellos.

Respecto a las pinturas, algunas marcas de pinturas tienen "kits de iniciación", que son unas cuantas pinturas con los colores básicos y poco más. Algunos también te vienen con pincel o pinceles. Es ideal para la gente que va a empezar y no tienen ninguna o pocas pinturas. Cuantos más colores tengáis menor número de mezclas tendréis que hacer. Es una comodidad tener muchas pinturas, pero no es una obligación. Cuanto más barato nos salga mejor.



Este es uno de los kits de iniciación que podréis encontrar en las tiendas. Además de los colores básicos, algunos de estos kits, también incluyen pinceles. Son estupendos para iniciarse en el mundo de la pintura de miniaturas.



GO, GO, GO...!!!

¡Vamos a pintar! Lo primero es encontrarle el truco a nuestro pincel. Tiene que ser cómodo de coger y lo cogeremos como si fuera un lapicero o un bolígrafo. Ten en cuenta, que estamos muy acostumbrados a esa forma de las manos y nos encontramos, más o menos, a gusto en esa posición.

Lo más aconsejable es pintar siempre de arriba abajo, porque será la forma en la que tengamos más control sobre nuestro pincel. Alguna vez tendremos que pintar de izquierda a derecha, tendremos que tener un poquito más de cuidado.

Los colores uniformes se logran pintando siempre en la misma dirección y con la misma cantidad de pintura. Intentando que no queden pegotes de pintura ni zonas con defectos. En las pinturas acrílicas el secreto está en el agua y en el tipo de pin-

tura. Se tiene que encontrar el equilibrio entre pintura y agua.

Primero untaremos el pincel en la pintura y la pondremos en la paleta, después mojaremos el pincel en el agua y la mezclaremos con la pintura de la paleta hasta conseguir una mezcla homogénea. Limpiamos el pincel y cogeremos pintura con la punta del pincel de la mezcla de la paleta. Así debemos empezar a pintar. Hay gente que hace la mezcla de la pintura y el agua con otro pincel en peor estado para no desgastar el que se utiliza para pintar.

MEZCLAS DE COLORES Y DE MARCAS

Hay que tener en cuenta que cada marca de pintura, tiene su propia gama de colores y que están hechos para mezclarse entre ellos. Con esto no os estoy diciendo que sólo compréis de una marca, sino que si os gusta un color en contreto de una compañía en concreto, intentéis tener toda la gama de ese mismo color de la misma marca. Por ejemplo, si os gusta el Rojo de **Vallejo**, tened toda la gama de rojos, incluso de naranjas de la misma marca, que no significa que no la podáis mezclar con colores **Citadel**, pero hay que tener en cuenta, que es posible que tengan diferentes texturas, que cubran diferente, etc.

Lo que no hay que hacer es mezclar pinturas de diferentes tipos, no se puede mezclar una pintura acrílica y un esmalte, por ejemplo. Otra cosa diferente es que os guste un color en esmalte y pintéis parte de la miniatura con esta pintura y el resto con acrílicas. Se puede pintar con pinturas acrílicas sobre un esmalte, pero no al revés.



Existen un montón de pinturas diferentes pero yo aconsejo las acrílicas. No se pueden mezclar entre ellas pero sí que, a veces, es aconsejable pintar una miniatura con pinturas de diferente tipo.

Hay pinturas brillo y pinturas mate. Los más usados son los colores mate. Es aconsejable no mezclarlas entre sí. No suelen quedar muy bonitos los efectos con pinturas brillantes, ya que el propio brillo mata los cambios de color.

Cuando tengáis que pintar una superficie muy grande y lo hagáis con un color mezclado, aseguraros que tenéis pintura para toda la pieza, porque como se os acabe la mezcla antes de terminar, es muy provable que no os salga el mismo tono de color o se note que lo habéis pintado en dos veces.

Ahora una máxima de pintura: "Siempre es mejor dar dos capas finas que una gruesa".

EL TRUKIN

Lo más importante para un pintor de miniaturas son los pinceles. El mantener los pinceles en perfecto estado es fundamental para conseguir buenos acabados y bonitos efectos. Lo principal es mantener el pincel con la punta afilada, independientemente de lo grande o fino que sea. En otra ocasión os hablaré del grosor de los pinceles ¿Cómo se mantienen los pinceles con punta y en buen estado? Pues aquí va un compendio de consejos.

LO PRIMERO ES LA LIMPIEZA.

Siempre que empecemos a pintar tenemos que tener los pinceles limpios y cada vez que acabemos con un color o se nos acabe la mezcla, tenemos que limpiar el pincel.

No es recomendable, mejor dicho, no mojéis NUNCA todo el pelo del pincel, que nunca toque la pintura el metal por donde se agarran los pelos.

Los pinceles los venden con una caperuza. Pues cada vez que terminéis de usarlos y una vez que estén limpios hay que ponerles la caperuza, eso evitará que por error lo dejemos cerca de algo que nos abra los pelos y nos deje el pincel inservible. Cuando terminemos de pintar es aconsejable limpiar, suavemente, el pincel con un pelín de lavavajillas. Esto evitará que dejemos restos







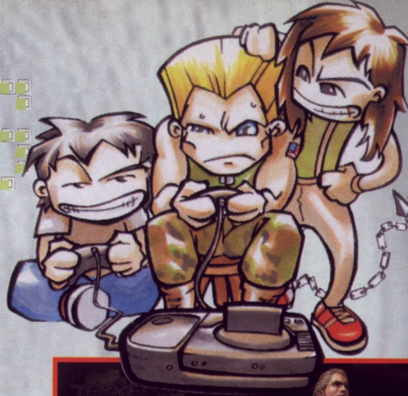
de pintura seca en el pincel. Ésta es la mayor causa de mortalidad de pinceles después del fatídico "Pincel Seco".

Si vais a hacer la técnica de "pincel seco", utilizad pinceles especiales para tal efecto, pinceles viejos o pinceles que no les tengáis mucho cariño. Esta técnica es muy efectiva y muy estética, pero se carga los pinceles a una velocidad de espanto. Mucha gente añade un poco de Lavavajillas al agua para limpiar y mezcla el pincel y la pintura. No es necesario, pero tampoco viene mal.

Y por fin el truco secreto infernal. Nada más limpiar en agua un pincel o antes de limpiar o cuando veáis que la punta del pincel se abre, lo mejor de todo es pegarle un chupetón al pincel. Sí, pasároslo por los labios. Aseguraros de que no le queda pintura y no le dejéis babas, que no es necesario.

CONAN





TEKKEN 4



Si el mes pasado os hablábamos de uno de los juegos más interesantes de lucha para la Playstation 2, el *Virtua Fighter 3*, este mes os proponemos que le echéis un vistazo a la maravilla que **Namco** tiene preparada para este verano: *TEKKEN 4*, la sexta entrega de una saga que vino irrumpiendo fuerte con su magnífica jugabilidad desde hace ya más de 6 años.

HISTORIA

Hace dos años, Heihachi no pudo capturar a Ogre; sin intención de cesar en su empeño, ordenó a sus investigadores que recolectaran muestras de sangre, de su propia piel e incluso de sus huellas para realizar diversos experimentos genéticos. El propósito de Heihachi era crear una nueva forma de vida, mezclando el ADN de Ogre con el suyo propio. Sin embargo, el experimento resultó ser un fracaso.

Después de un largo proceso de experimentación, los bioingenieros de Heihachi llegaron a la conclusión de que un gen adicional –el Devil Gen (el gen del diablo)- era necesario para conseguir la unión perfecta entre el ADN de Ogre y cualquier otro organismo vivo. Heihachi comprendió que su propio ADN carecía del Devil Gen, pero conocía a alguien que sí lo poseía… Jin Kazama.

Jin, que derrotó a Ogre en el King of Iron Fist 3 (King of Tekken 3), fue disparado y herido de muerte por Heihachi. Cuando su vida pendía de un hilo, Jin se transformó en diablo y gracias a ello, derribó a Heihachi y salió volando. El paradero de Jin después del Torneo fue misteriosamente desconocido. Heihachi estuvo buscando a Jin pero fue inútil. Sin embargo, descubrió una fotografía durante su investigación que le llamó la atención. La foto (de hace 20 años) era de un cadáver abrasado con desgarradoras heridas. Heihachi prestó especial atención a la espalda del cadáver, ya que tenía unas deformidades que parecían unas alas. Convencido de que la fotografía era de Kazuya (su propio) hijo a quien él mismo lanzó al interior de un volcán hace 20 años, Heihachi desvió todos sus recursos para buscar el fenecido cuerpo. La búsqueda lo llevó casualmente a G Corporation, una compañía líder en biotécnica que había hecho importantes avances en este campo. Una vez allí descubrió que ellos habían encontrado el cadáver y habían extraído y analizado sus datos genéticos. De hecho, Heihachi también advirtió que la captura de los restos mortales de Kazuya y su posterior investigación habían sido llevados a cabo en G Corporation en Nebraska y sus laboratorios científicos de Nepal, respectivamente.

Viernes, 25 de diciembre. El Tekken Force (equipo de seguridad del torneo), atacó los laboratorios de Nepal de la G Corporation. Los sótanos del edificio fueron eliminados y los servidores de ficheros que contenían los datos fueron transportados en helicóptero. Al mismo tiempo, una unidad liderada por Heihachi se infiltró por los túneles del laboratorio de Nebraska, donde se suponía que los restos de Kazuya estaban preservados. Cuando Heihachi vio los helicópteros provenientes de Nepal, se dio cuenta de que las operaciones de Nebraska no iban a ser tan fáciles. En uno de los monitores Heihachi pudo ver cómo las tropas del Tekken Force iban cayendo cuando entraban a la habitación donde se encontraba el cuerpo de Kazuya… De repente, una silueta apa-







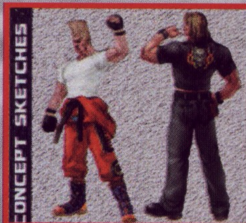
reció desde el interior… Cuando pudo ver claramente, se percató de que esa figura que aparecía en la pantalla entre el polvo y los gritos de las tropas, no era otro que Kazuya.

Kazuya había sido resucitado por la G Corporation. Después, había ofrecido su cuerpo, como restos materiales para determinar la naturaleza del demonio que habitaba en su interior. El propósito de Kazuya era unir sus dos personalidades en una sola. Llegó a la conclusión de que si lograba unirse con el demonio y ser uno solo, tendría control absoluto de sus poderes, y podría de este modo vengarse de su padre y su imperio financiero (Mishima Zaibatsu). Enfurecido porque Heihachi había estropeado sus planes, Kazuya hizo desaparecer a todo el Tekken Force e incendió los restos del laboratorio. Heihachi, a su vez, estaba furioso porque se le había escapado Kazuya y cargó su cólera contra sus subordinados que habían caído ante su hijo. Una vez calmada su ira, dio con un plan para capturar a Kazuya, mientras una sonrisa aparecía en su rostro…

Dos años han pasado desde el torneo King of Iron Fist 3… ahora, el Mishima Zaibatsu anuncia el King of Iron Fist 4. El campeón que consiga vencer a Heihachi al final del torneo heredará todo el Mishima Zaibatsu. Una oportunidad así no podía ser desaprovechada por Kazuya… era el único medio de vencer a Heihachi.

PERSONAJES

PAUL PHOENIX



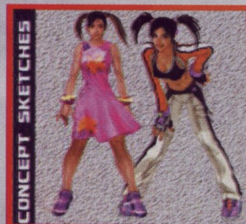
Paul estuvo invitado en el anterior torneo de Tekken llegando a derrotar al mismísimo Ogre; lleno de orgullo regresó a casa. Sin embargo, Paul no sabía que Ogre cambió a una segunda forma (True Ogre) y el torneo siguió sin su presencia. Aunque él aseguraba que era el verdadero campeón del torneo, pocos le creyeron, por lo que su carácter se fue robusteciendo. Poco a poco sus amigos dejaron de hablarle y tuvo que dejar el *dojo* que dirigía por escasez de alumnos. Un día, vio una hoja de periódico tirada que anunciaba el nuevo Torneo Tekken y decidió apuntarse para demostrar a todos que él es el auténtico campeón.

NINA WILLIAMS



Después del segundo torneo, el Mishima Zaibatsu utilizó el cuerpo de Nina para un experimento criogenético. Quince años después aparecía en el tercer Torneo Tekken donde luchaba para recuperarse de una tremenda amnesia concebida por la criogenética. A partir de entonces, Nina escapó del alcance de Mishima y trabajó aceptando trabajos como asesina a sueldo. Un día recibió un nuevo encargo de la mafia: eliminar a Steve Fox, un campeón mundial de boxeo. Nina descubrió que Fox iba a participar en el 4º Torneo Tekken e iba a concluir su misión, infiltrándose en él.

LING XIAOYU



Ling estudiaba en la escuela superior de Mishima. Seguía viviendo, estudiando y entrenando, bajo la tutela de Mishima Zaibatsu. Como no tenía objetivos marcados, Ling creció aburrida en la rutina diaria. Sin embargo, un día recibió un e-mail anónimo que le avisaba de las verdaderas intenciones de Heihachi y de que podían ponerla en peligro. Intrigada, contestó el mensaje para ver quién era el remitente, pero no recibió respuesta alguna. Su intuición le decía que podría ser Jin quien le escribiera, ya que estaba desaparecido desde la conclusión del torneo, por lo que cuando vio anunciado la siguiente edición, se apuntó para contactar con Jin para que le dijera la verdad sobre Heihachi y Mishima Zaibatsu.

JIN KAZAMA



Día tras día Jin siguió entrenando el arte del karate. Desde la traición de Heihachi, Jin se aborreció a sí mismo (su relación con Mishima, su estilo de lucha, el Devil Gen en su sangre… todo). Deseaba destruir todo lo que lo relacionara con Mishima, con su abuelo Heihachi y con su padre Kazuya. Un día, oyó rumores de que se iba a celebrar el King of Iron Fist 4. Pensó que sería una buena oportunidad para exterminar al clan Mishima, por lo que ingresó en el torneo y sólo la furia guiará sus pasos.

COMBOT



Combot es un robot-humanoide que Lee Chaolan metió en el Torneo Tekken 4 para asegurar su plan de victoria. Este robot es una versión única programada para el combate cuerpo a cuerpo, ya que fue

construido únicamente con el propósito de ganar el torneo. Lee Chaolan le había puesto un dispositivo con el que iba adquiriendo diversas formas de lucha dependiendo a quien derrotara, hasta conseguir un nivel suficiente como para acabar con el Mishima Zaibatsu. Desgraciadamente la construcción se llevó a cabo con prisas y el resultado final presentaba fallos, como por ejemplo, el realizar mejor los movimientos copiados que los suyos propios.

BRYAN FURY



El Mishima Zaibatsu secuestró al Doctor Abel en su ataque del 25 de diciembre. La vida de Bryan Fury estaba tocando a su fin y el único que podía ayudarle era su creador: Abel. Un día, Bryan, oyó noticias sobre el King of Iron Fist 4 y decidió apuntarse a sabiendas de que sería su último torneo –sabía que su muerte estaba próxima-. Bryan apostó todo a una carta: debía ganar el torneo para derrotar a Heihachi y tomar el control de Mishima Zaibatsu y ordenar así al Doctor Abel que le prolongara su vida.

CHRISTIE MONTEIRO



Durante su estancia en la cárcel, Eddy Gordo le prometió a su maestro de Capoeira que le enseñaría a su nieta cuando saliera, esta peculiar forma de lucha. La nieta de su maestro era Christie Monteiro y la conoció después del King of Iron Fist 3. Después de dos años consiguió hacerla toda una experta en Capoeira.



Un día Eddy la dejó sola, diciéndole que iba a por el asesino de su padre. Christie decidió seguirle y entró de este modo en el Torneo Tekken 4.

CRAIG MARDUK



Imbatido durante cuatro años en el circuito profesional de lucha en la especialidad del Vale Tudo, fue expulsado de su carrera por un escándalo que hizo que se consumiera por su cólera y odio hacia la sociedad: Un día mató a un adversario durante una lucha y fue condenado a 10 años de prisión convencidos de que había sido voluntariamente. Dos años después fue liberado misteriosamente de la cárcel por alguien misterioso que le cambió su libertad por un ticket de inscripción al King of Iron Fist 4.

YOSHIMITSU



Como líder del Manji Party, Yoshimitsu había dedicado su vida a conseguir comida, asistencia médica y refugio para los necesitados de su clan. Sin embargo, y debido a una carencia absoluta de fondos, ve cercana la extinción de su comunidad. Cuando ve anunciada la cuarta edición del Torneo Tekken se marca un objetivo: la unión del Mishima Zaibatsu con el Manji Party para conseguir salvarse. A partir de este momento deberá eliminar a Heihachi Mishima a toda costa.

STEVE FOX



Como boxeador inglés de los pesos medios, Steve Fox estaba en lo más alto, lo tenía todo, fama, dinero... sólo carecía de una cosa: su pasado. Steve fue adoptado cuando era pequeño y nunca conoció a sus padres biológicos ni el origen de su cicatriz en el brazo. Un día recibió una propuesta de la mafia para que luchara para ellos, y éste se negó haciendo de este modo que su cabeza adoptase un elevado precio. Steve emigró a América y pensando que ya la mafia no podía hacerle nada al ser un torneo público ingresó en el King of Iron Fist 4.

HWOARANG



Hwoarang fue reclutado en el ejército de Korea.

Triunfó en numerosas misiones y caracterizó sus métodos de lucha por el Taekwondo. Sin embargo, esto mismo provocó grandes dolores de cabeza entre sus superiores. A Hwoarang no le interesaba la vida militar y sentía un enorme vacío en su interior. Por ello se dedicó durante un tiempo a ganarse unos dólares por las calles en combates callejeros organizados. Él luchaba siempre con un combate en la mente (el que le enfrentó a Jin Kazama). Cuando se enteró del siguiente torneo, Hwoarang abandonó el ejército y se dispuso a acabar con Jin, Heihachi y todo lo relacionado con Mishima Zaibatsu.

KAZUYA MISHIMA



Derrotado por Heihachi y arrojado al interior de un volcán hace 20 años, Kazuya ha vuelto a la vida gracias a la G Corporation, una empresa biotécnica que ha hecho grandes avances en este campo. En esta compañía Kazuya confiaba en llegar a dominar el fatídico Devil Gen y derrotar así de este modo a Heihachi. Con la irrupción pues del Tekken Force en G Corporation y eliminación de toda la experimentación; Kazuya, más que nunca, quiere acabar con su padre. Ante la trampa de la organización de un nuevo torneo, Kazuya debido a la sed de venganza, ingresa en él, inconsciente de que Heihachi le está esperando.



KING

Armor King, el tutor y padre adoptivo de King ha muerto. El luchador prometió que acabaría con quien puso fin a la vida de Armor King. Por ello, con el dinero que ganaba en los circuitos profesionales de wrestling pagó la fianza de quien había matado a su tutor, y le dio un ticket para ingresar en el torneo. El asesino era un famoso luchador de Vale Tudo…



MARSHALL LAW

Marshall era un hombre de negocios que había triunfado siendo el propietario de un restaurante de comida rápida china llamado Marshall China. Desgraciadamente un año después de abrir el restaurante se vio debido a una mala gestión en la más absoluta bancarrota. Cuando oyó lo de la organización del Torneo, no lo dudó, ya que suponía salir de la situación tan escabrosa en la que se encontraba.



VIOLET



Violet era un fabricante de robots que vivía en las Bahamas. En un tiempo pasado fue luchador y como su estilo de vida le aburría bastante se inscribió en el King of Iron Fist 4. El motivo real por el que Violet se metió en el torneo era porque había rumores de que la más absoluta tecnología avanzada en lo que se refiere a cyborg se iba a ver por allí. Además, el Mishima Zaibatsu poseía gran información sobre ingeniería genética y tenía que hacerse con ella.

LEI WULONG



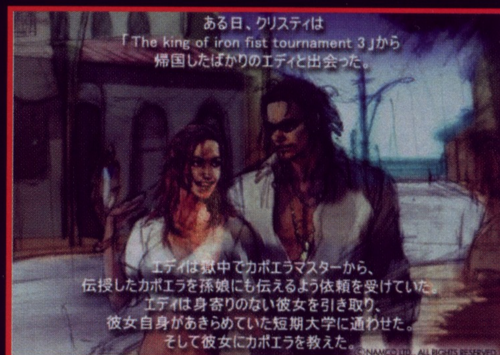
La vida de Lei transcurría como la de cualquier policía. Sin embargo, problemas con su novia, hicieron que entrara en una profunda depresión. Además, durante una de las misiones más importantes de su carrera, un detenido se le escapó, lo que provocó que lo expulsaran durante un mes del cuerpo de policía. Después de esto, Lei encontró información que aseguraba que en el torneo estaba planificado acabar con la vida de un boxeador, y por ello ingresó en él con la única misión de detener al asesino.

Como veis, encontramos gran variedad de personajes, y además, estamos seguros de que aparecerán más ocultos a lo largo de todo el juego, que incluye, para los que ya dominéis todos los anteriores, novedades interesantes en lo que se refiere al control de los luchadores (cambio de plano, búsqueda de golpe…), con lo que estamos seguros que este *Tekken 4* será el mejor juego de lucha 3D aparecido hasta la fecha.

Gabriel Knight











DREAM



Cuando tres vocalistas de excepción se unen para cantar juntas, aparece un grupo pop con muchas posibilidades de triunfar. Si a esto le unimos temas pegadizos y unos rostros angelicales, surge *Dream,* la última revolución del pop japonés.

¿CÓMO NACE DREAM?

El origen de este trío no deja de ser algo polémico; sus detractores apuntan que *Dream* nació tras la ruptura del famoso grupo *Speed* para rellenar ese hueco en el panorama musical japonés. Y por el contrario, sus más acérrimos fans defienden a capa y espada que el grupo brilla con luz propia desde sus comienzos, y que su éxito es totalmente indiferente al ya extinto grupo. Y la verdad es que ambas partes tienen razón, porque sí que es cierto que el nacimiento de *Dream* y la ruptura de *Speed* no fueron hechos aislados, y también es cierto que hoy en día han demostrado con creces ser una propuesta sólida y atractiva para los amantes del j-pop.

En tan sólo 2 meses y con su segundo single "*Heart on Wave*" ya en el mercado, *Dream* se había convertido en la última sensación musical, y sus rostros aparecían en carteles, pósters, y camisetas a lo largo y ancho del país. Y así, antes de sacar su primer álbum, ya eran la imagen comercial de la poderosa **Mc Donald´s** en Japón. Todo un récord, que lejos de ser fugaz, se ha ido consolidando tema tras tema.

Y aunque las comparaciones son siempre odiosas, lo cierto es que *Dream* arrastra desde sus comienzos, la fama de tener muchos puntos en común con el grupo *Speed* y hay quien ya las ha coronado como sucesoras del extinguido cuarteto. Aun así, se trata de una similitud engañosa, tal vez propiciada por un *look* semejante; y paradójicamen-







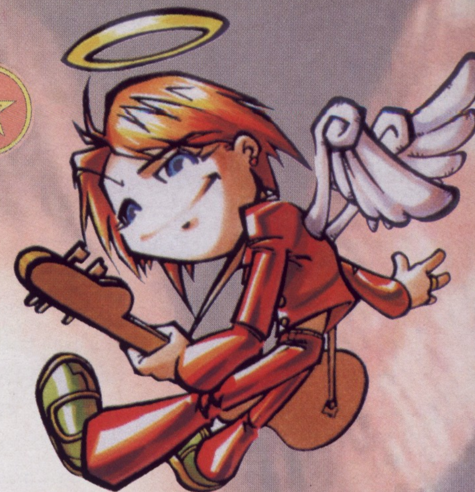
Cuando en 1999, *Speed* se disolvió, las discográficas japonesas se dieron cuenta que su marcha dejaba un vacío importante dentro del pop japonés; y por ello, aprovechando la llegada del nuevo milenio, la poderosa compañía discográfica AVEX convocó el mayor concurso de talentos de todos los tiempos, al que llamaron "Avex dream 2000". De entre las 120.000 candidatas que se presentaron en todo Japón, se seleccionaron finalmente tres chicas (**Mai, Yu** y **Kana**) y así surgió *Deam* (como veis, el nombre del grupo ya estaba escogido antes que sus integrantes, así es Japón…).

Las afortunadas elegidas debutaron nada más y nada menos que el día de Año Nuevo del 2000 con su primer single "*Movin`on*", un tema hecho para las pistas de baile, que se colocó directamente en el Top Ten de las listas japonesas.









te con una estética sonora diametralmente opuesta bajo mi punto de vista.

COMPONENTES

Mai Matsumuro: Nace en Oita, el 10 de junio de 1983 (18 años). Tipo de sangre: A. Es el pilar de ***Dream*** y posee una voz poderosa y llena de matices. A medida que ***Dream*** se va consolidando, **Mai** empieza a madurar musicalmente y da el salto a la composición de los temas junto con **Yasuo Ohtani**. Sus gustos musicales mezclan Rithm and Blues y J-Pop. El resultado lo podéis ver en canciones como "*My will*" o "*Reality*". Además, su aire de chica tímida y el halo de misterio que desprende hacen de ella la figura más sólida y carismática del grupo.

Yu Hasebe: Nace en Gifu, el 17 de enero de 1986 (16 años, la más joven del grupo). Tipo de sangre: A. **Yu** es una vocalista más que correcta, y con un atractivo físico evidente, sin duda, su mejor baza. Entre sus artistas favoritos se encuentra la divina **Ayumi Hamasaki**.

Kana Tachibana: Nace en Osaka, el 20 de octubre de 1985 (16 años). Tipo de sangre: O. Su principal cualidad es también una voz muy armoniosa. Entre sus preferencias musicales encontramos a *GLAY*, y cómo no, a **Ayumi Hamasaki**.



GRANDES ÉXITOS

Desde el principio, ***Dream*** se colocó en lo más alto de las listas de éxitos, "*Movin on*" y "*Heart on wave*" las catapultaron a la fama, por ser temas con mucha fuerza y un ritmo aplastante. A partir de su cuarto single "*Reality*", **Mai Matsumuro** empieza a escribir brillantemente las letras para el grupo, lo que da más peso a ***Dream***. Entre sus grandes bazas, encontramos temas como "*Night of Fire*", todo un *hit* que posiblemente recordaréis de la serie de anime "*Initial D*", basada en el mundillo de las carreras de coches. Si tenéis ocasión, echadle un vistazo al videoclip de este temazo, en el que vemos un Tokyo que arde al ritmo frenético de la canción; además, la coreografía del vídeo no tiene desperdicio.

Ah! y por supuesto, uno de mis favoritos "*My will*", una balada preciosa compuesta también por **Mai Matsumuro**, que además sirvió como primer ending a la versión animada de **Inuyasha** ¿lo



Process

01.Prologue
02.Yourself
03.puzzle
04.solve
05.New Days
06.destine
07.Precious Heart
08.Our Time
09.NeverMore
10.SUBPAIN
11.Answer
12.negai
13.Get Over
14.Don't forget memory
15.STAY ~now I'm here~

recordáis? Sí, sí… la canción en la que **Kagome** aparece subida en una noria.

En cuanto a los álbums, la verdad es que no puedo decantarme especialmente por ninguno.: El primero, **EURO "dream"land**, contiene sus primeros éxitos y por ello es el más nostálgico. **DEAR…** es, tal vez hasta el momento, el más completo, y en **PROCESS**, su último álbum, encontramos el tema "*Yourself*", que es a su vez el último single del grupo editado hace tan sólo unos meses.



Entre sus proyectos futuros encontramos la gira que se llevará a cabo en junio de este mismo año DREAM LIVE 2002 "Process", en la que los afortunados que acudan a Osaka, Nagoya y Tokyo, (ciudades donde actuará el grupo), podrán disfrutar de los temas de su último disco.

EL SECRETO DEL ÉXITO

¿Por qué un grupo como *Dream* logra salir adelante en una industria de "usar y tirar" como es la japonesa? A primera vista, su estilo musical no es diferente de muchos otros grupos japoneses. Hay que fijarse en todos sus temas y analizarlos en conjunto. Están trabajados al milímetro, desde la letra hasta los bailes con los que acompañan sus actuaciones, y esa calidad continua es lo que hace que haya aparecido una gran tropa de fans de todos los sexos y edades que piden más y más *Dream*. Hoy en día, un artista saca un single impresionante y ello puede convencernos para comprar un álbum, pero cuando lo escuchamos entero, nos damos cuenta que el nivel general del disco es más bien flojo, y sí… está en japonés, pero la música al fin y al cabo es un lenguaje universal. *Dream* no suele engañar, manteniendo un nivel bastante decente desde la primera hasta la última pista. Con todo esto no quiero decir que vayan a estar en el candelero durante décadas, como puede ser el caso de *Chage & Aska*, por ejemplo. Pero sí es cierto, que su paso por el panorama musical japonés dejará una huella importante.

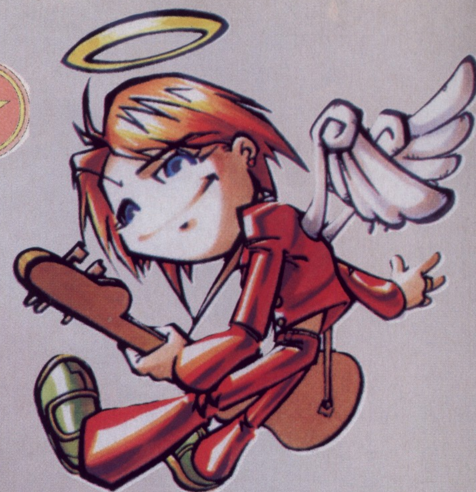
Aunque el futuro de *Dream*, como el de muchos otros grupos japoneses, es más que incierto, esperamos al menos poder disfrutar durante mucho tiempo del talento de la señorita **Matsumuro**, ya sea en solitario o acompañada por **Yu** y **Kana**.

Setsuko





NOTICIAS J-POP



Este mes venimos cargados de noticias, y es que últimamente los lanzamientos se están disparando de mala manera...

Las **Morning Musume** siempre son noticia, sobre todo ahora que han editado su 4º álbum *Ikkimashoo!!*. Además, el pasado 10 de abril salió a la venta el DVD de su 14º single *"Souda! We're alive"*. Y el grupo formado por las más jóvenes mornings **–Minimoni-** han sacado un nuevo single (el 3º) *"Hinamatsuri"* inspirado en la emblemática fiesta japonesa de las niñas, que se celebra cada año en Japón el 3 de marzo. ¡Estas chicas están que no paran!.

La empresa discográfica **Avex** ha llevado a cabo una encuesta virtual, para saber qué tal funcionarían grupos de J-pop más allá de las fronteras niponas. Dado el gran interés que están despertando cantantes como **Ayumi Hamasaki** o **Hikaru Utada** en el extranjero, es muy posible que se lance internacionalmente a estas dos grandes artistas. ¿Llegarán a Europa...?





Tras seis años en el candelero, **SIAM SHADE** ha anunciado su ruptura para desgracia de sus fans. Por este motivo, edita *"Sham Shade IX A-side Collection"* un álbum recopilatorio que contiene sus mejores temas. ¡Imprescindible hacerse con él!

"I can't stop my love for you" es el título del nuevo single que acaba de sacar al mercado **Rina Aiuchi**; y se trata nada más y nada menos que del *opening* de la serie de TV ***Meitantei Conan***.

El terremoto **Ayumi Hamasaki** ha sacado en edición limitada (tan sólo 300.000 copias), el disco *"Daybreak"*. Son 10 pistas dedicadas a *remixes* de los temas *"I am..."*, *"No more words"*, *"Opening run"* y el que le da título *"Daybreak"*. Una joya reservada para unos pocos...





"Shallow Sleep" es el último single de **Hyde** (L'arc-en-ciel) que completa así su trilogía junto con *"Evergreen,"* y *"Angel's Tale"*. Cómo no, sólo en edición limitada.

Every Litle Thing presentó el álbum *"Cyber Trance presents ELT Trance"*. Son 15 pistas en las que encontramos varios *remixes* de sus principales temas.



Y nuevo álbum también de la divina **Namie Amuro** titulado *"Love Enhanced"*, en el que recoge sus últimos singles, con temas tan sonados como *"Never end"*, o *"lovin' it"* entre otros...

Bueno, y esto ha sido todo por este mes. ¡Seguid disfrutando de la J-music y hasta próximos lanzamientos!

Setsuko


DREAM

Parece que nadie se atreve a decirlo en alto, pero es algo que últimamente se nota en las tiendas especializadas (es más, no sé si decirlo, por miedo a que luego todo sea una ilusión). El caso es que el manga está viviendo un nuevo renacer (ya está, ya lo he dicho). Después de tener que aguantar todos los años en el Salón del Manga (y del Cómic) una mesa redonda en la que se juraba y perjuraba que al manga le quedaban tan sólo dos años, después de tener que mendigar a las editoriales que no cerraran el grifo de las publicaciones japonesas, después de sufrir meses de sequía en cuanto a ediciones (tanto de anime como de manga) se refieren... poco a poco y sin darnos cuenta, el manga se ha normalizado como edición juvenil en España. Os soy completamente sincero que en ninguno de los "Buenos tiempos" que se han dado antes, estaban las cosas (sobre todo en lo referente a manga) tan bien como ahora: son decenas las series editadas en estos momentos, y en la televisión (privada, por supuesto) se emiten series sin descanso. Eso sí, previo pago de una cuota mensual. Bueno, tenía que decirlo, porque ya hace unos meses que lo estoy viendo y no he leído que nadie se haya atrevido a afirmarlo, porque me parece excelente que puedan pasar cosas así, cuando hace unos años nadie daba un duro (bueno, o 3 céntimos de euro) por el manga, y actualmente existen, no tan sólo más ediciones, sino más editoriales (es de relieve que comiencen a llegar series de países sudamericanos como la Ed. **Ivrea** de Argentina) con series que por acá posiblemente no tendrían edición.



En resumen, quiero felicitar a todo el mundo: editoriales, distribuidoras, televisiones... y lectores, porque al fin y al cabo es que quien realmente agradece esta serie de casualidades suele ser el lector individual, que ve mejoradas sus posibilidades de elección. Por eso, muchas gracias a todos por permitir que esto del manganime tenga todavía camino por recorrer y no se quede en una calle sin salida (si seguís así, quizás podamos olvidar algunos errores que cometéis en ocasiones...).

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

Bueno, vamos allá con las cartas de este mes (que todo sea dicho, todavía son escasas para lo que estoy acostumbrado, a ver si organizo algún tipo de concurso para animar esto...). Es más, el jefe ya me está mirando con mala cara, y parece que ese cartel que había en la puerta que ponía "Día de entrega" quería decir algo...

ÁLVARO RAMÍREZ (MAJADAHONDA)

En un enorme sobre, llega la carta de este madrileño que lo primero de todo me pregunta por el catarro con el que bromeaba meses atrás... bien, bien... gracias (bueno, hace meses que se me pasó, pero la semana pasada me volví a resfriar... cosas del invierno...). Antes de todo es comentarte que la edición de **Detective Conan** ha sido reanudada en un formato distinto, por lo que si no eres muy quisquilloso te parecerá una muy buena noticia (yo he llegado a conocer a gente a la que le molestaban verdaderamente los cambios de edición). Sobre lo del dibujo, bueno, no depende de mí, pero como no me ha llegado el dibujo dentro del sobre, supongo que será porque lo habrán cogido para escanearlo. Así que con un poco de suerte lo tendrás por aquí cerca. Para cartearte, pongo tu dirección al final, en la sección de Otaku Adress.

Finalmente, tengo que decirte que hace muchos meses que se hizo un especial sobre **Evangelion**. Es más, se hizo una segunda edición de la revista no hace mucho, dado que las ventas de la misma fueron totalmente sorprendentes y todavía existían lectores interesados en comprar un ejemplar de esa revista. No estaría mal que la volvieran a editar. (Y de paso que reeditaran el primer número de **Dokan**, que lo perdí hace un tiempo y no logro encontrarlo en ninguna tienda...). Así que sobre los videos e imágenes, quizás te tengas que esperar a que

AROA BENZAL



la generación de los DVD's llegue de forma masiva a nuestro país.

RICARDO ZÚÑIGA (COSTA RICA)

De vez en cuando recibo cartas de este estilo, y la verdad es que casi me emociono pensando hasta dónde llegamos con la revista. Ricardo nos escribe desde Costa Rica, en CentroAmérica, después de comprar el número 18, vamos, como que es un ejemplar en el que Jorge Orte comenzaba a ser el editor jefe de la revista, yo todavía no era correero... que se lo digan a Jorge Orte en su Cibercentro, que cuando él hizo la revista número 18, un chico de Costa Rica la iba a comprar dos años después y luego escribiría al correo. Sorprendente.

Desgraciadamente, no podemos hacer nada para que la revista llegue tan lejos, y ahí está lo peor de este tipo de cartas. Este chico nos pide que distribuyamos la revista por donde él vive, y eso para nosotros es un imposible. Lo único que puedo hacer es invitar a los lectores españoles de **Dokan** a que te escriban y que ellos te digan cómo ponerte en contacto con alguna tienda especializada de aquí que pueda mandarte la revista, si es eso lo que quieres. Bueno, el caso es que la dirección de Ricardo está al final.

M.ERIKA SANTOS (MÉJICO)

Sobre lo de **Sailor Moon**, sí que hemos comentado con anterioridad la serie y hemos hecho algún que otro artículo en alguna revista. Lo siento, pero en estos momentos no soy capaz de recordar en cuáles en concreto, pero sí que es seguro que la hemos comentado. Por otro lado, no es la primera vez que me proponen que **Ares Informática** haga un evento en algún país Sudamericano (vamos, no estaría del todo mal, que, aprovechando que Tijuana está cerca de San Diego, y allí hacen un fantástico Salón todos los años, podríamos ir en representación de España...). Lo sé, demasiado bonito para ser cierto... De todos modos, no es descartable hasta que no se intenta. Finalmente, entiendo que quieres que ponga tu dirección en la revista, así que al final está.

CECILIA GARCÍA (LEÓN)

Dice que hace poco que descubrió nuestra revista, porque - según dice Cecilia - por allí no encuentra mucho sobre el manga (vamos, que lo único que logra es a través de los canales de la televisión por satélite o por cable). El caso es que finalmente has dado con nosotros, y ahora no vas a poder pasar un mes sin leernos (nyec nyec!). Además, preguntas sobre información de las series ***Blue Seed*** y ***Sakura***, que son dos de las series que actualmente se están emitiendo en las televisiones privadas que he comentado antes (no digo el nombre de la cadena porque no quiero hacer publicidad gratis -¡que me paguen si quieren que los nombre! -). Bueno, sobre la primera hice hace algún tiempo un artículo para esta revista, y no hace tanto para la hermana **Minami** también (no sé decirte en qué número de **Minami** salió, porque, (ehem!) No me mandaron ningún ejemplar cuando salió (Ehem!!)). Bueno, de todos modos, ambos los tienes en mi página web, por si quieres información de esa serie. Sobre ***Sakura***, también hemos hecho artículos con anterioridad.

OLGA MEDINA (BARCELONA)

Una de las lectoras más fieles al correo es Olga (insisto, que no eres una pesada...), y vuelve a hacer un hueco en su apretada agenda para escribirme una carta (¡muchas gracias!). De todos modos, me pregunta por alguien que sepa escribir bien, para poder novelar sus relatos, e incluso por alguien que estuviera dispuesto a dibujarlos. La verdad es que en estos momentos, no sé si con eso me pides que ponga tu dirección y que



SARA VIDIGAL



VERÓNICA ALCAIDE

la gente te escriba ofreciéndose, pero por si acaso no la pongo este mes. En tu próxima carta (porque sé que va a haber una próxima carta), me cuentas si lo que querías decir en tu carta era eso o no. De todos modos, no creo que las ideas que tengas en mente puedan ser mejores escritas por otro. Al fin y al cabo, son ideas tuyas, y eres tú la que debería de plasmarlos en papel. Si las escribiera otro, no serían tuyas del todo, ¿no?

SARA VIDIGAL (MADRID)

Es una de las visitantes de mi página web (de hecho, creo que puse un enlace a su página no hace mucho...). Nos pregunta sobre una serie titulada *Chrono Crusade*, porque dice que ha estado buscando por la red alguna página en cualquier idioma, y no ha sido capaz de encontrar más que una desde Anipike. Ciertamente, tienes razón, he estado buscando información de la serie, para poner alguna página y así poder responderte con un tono chuleta para decirte que yo sé mucho,... pero el caso es que la red es igual para todos, y no he logrado encontrar ninguna página en ningún idioma legible para mí de la serie. Me extraña mucho, porque los comentarios de aficionados sobre la serie no son pocos, no obstante, no he podido encontrar otra página que no sea la que me pones tú.

Por cierto, que me ha hecho mucha ilusión que me hagas una caricatura. ¡Muuuchas gracias!

TOLSYO (LUGO)

No hace mucho que recibimos tu primera carta, y ya has vuelto a mandar la segunda, de modo que aprovecho y respondo las dos cartas en la misma revista, y así no dejo pendiente nada.

El curso de japonés ha sido suspendido temporalmente, pero no te preocupes que dentro de un tiempo volverá. Son temas de falta de tiempo material. Por otro lado, somos conscientes de que las series de las que nos pides información han sido comentadas en más de una ocasión. De hecho quiero preguntarte algo a ti (la verdad es que todo el mundo me hace preguntas a mí, y por una vez en la vida me gustaría que alguno de vosotros me respondiera a mí). ¿No estás un poco cansado de leer siempre lo mismo sobre *Dragon Ball*? Lo siento, pero es que lo tengo que decir. Hace unos años el tema era que las revistas, para poder vender lo suficiente, debían publicar algunas páginas que hablaran sobre algo de *Dragon Ball*, y así tirar para adelante. En la actualidad, eso no es necesario, y las revistas pueden ser interesantes para el lector sin necesidad de nombrar series en concreto (hombre, cae de cajón que siempre va a vender más si hablas de una serie famosa, que si no la conoce nadie), por eso cuando me salen peticiones como la tuya, en la que pides más información sobre *Dragon Ball*,... me suena extraño, porque creo que el público hace ya mucho tiempo que está saturado de información sobre esa serie. En lo que respecta a mi persona no puedo ver ni un solo episodio más de la famosa serie del rey mono y es que lo bueno en grandes cantidades al final cansa... ¿Me equivoco? La verdad es que es una opinión personal, y no pasa nada porque opinéis otra cosa. Lo que sí agradecería es que me escribierais para contarme si no estáis un poco hartos/as de que os sigan hablando de unas pocas series sin dejar sitio a otras nuevas (ya sean mejores o peores, da igual). ¿O no?

AROA BENZAL



Bueno, muchas gracias a todos los que habéis escrito. ¡Hasta el mes que viene! (¡Y no os olvidéis de escribir al correo!)

Andres G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de
Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

ÁLVARO RAMÍREZ
C/ Mar de Alvoran nº3 28220 Majadahonda (Madrid)
Con 15 tacos quiere cartearse con alguna chica a la que le guste el manga, pero bueno, no le importa que le escriban chicos.

RICARDO ZÚÑIGA MOZGOVOI
100 mts. al norte del jardín cervecero Barrio El Carmen Punta Arenas, Costa Rica.
Con esta curiosa dirección quiere cartearse con gente de cualquier edad y condición.

Mª ROSA SORIANO
C/ Mediterraneo nº5 4ºB Badia del Vallés (Barcelona) nos pide que publiquemos su dirección para que le escriban muchas cartas, y aquí la ponemos.

M. ERIKA SANTOS SALINAS
Aptdo. Portal 3300 Zona Centro Cp. 22000 Tijuana B.C. (Méjico)
Quiere tener amigos y amigas españoles. ¡Ole y olá!

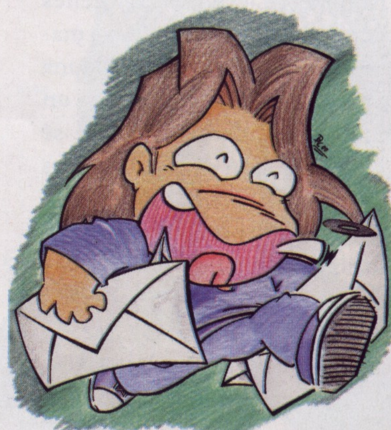
JENNIFER MUÑIZ
Polígono Vega de Arriba 31 3ºD 33600 Mieres (Asturias).
Quiere que le escriba muuuucha gente (por cierto, tengo unos amigos muy cerca de donde vives -en Cudillero-).

WILMAR MACIAS
vengador_5@latinmail.com
Quiere conocer a otros otakus de España. Es un terrible fanatico de Evangelion, Escaflowne y Ruroni Kenshin.

ENCARNACIÓN ARCOYA
Urb. Molino Alto c/Rocinante 6 18630 Otura (Granada).
Le gustaría que le escribiera gente de todo tipo, raza, nacionalidad... no le importa la edad. De hecho, tiene 20 años y nos comenta que no es fácil tener amigos con sus mismos gustos. Sus series favoritas son Dragon Ball, Card Captor Sakura, Captain Harlock. Animaros y escribid a esta salada granadina, promete responder lo antes posible.

KAMIKAZE
Kamisan23@mixmail.com
Quiere cartearse electrónicamente con amantes del quake3 y el manga. No le decepcionéis y escribidle.

ARASHI



Art Gallery



Álvaro Ramírez



Eva Roman



Lorena



Pamela Alvadiz



Aroa Benzal



Santos Salinas

Verónica Alcaide



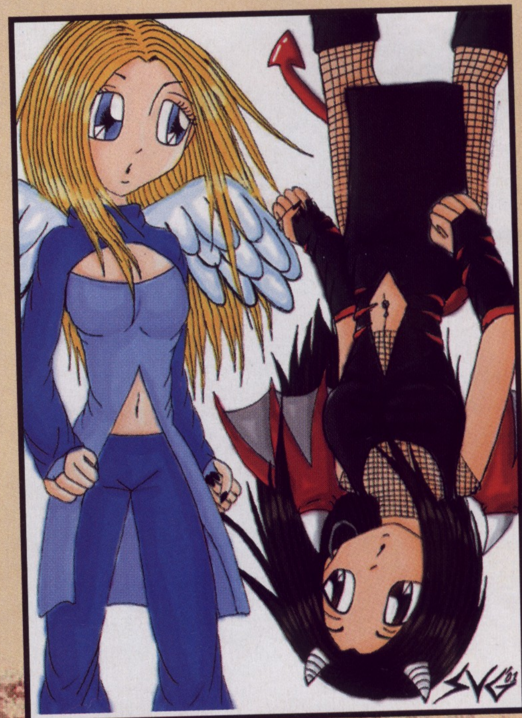
Sara Vidigal



Verónica Alcaide



Yuly Espinoza



Sara Vidigal

FANZINERAMA

Cada vez llegan mejores fanzines a nuestra redacción, tan buenos que tendremos que pensar en ampliar esta sección para comentarlos con más detenimiento. Recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre: Fanzinerama - Revista Dokan. Ares Informática, S.L., Avda. Mare de Déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona).

GAROU CHAN - Nº 1
1,35 EUROS

El primer monográfico de estas chicas que ya llevan su tiempecito intentándose hacer un hueco en el mundo del manga español. Garou Chan es un manga bastante aceptable en lo que se refiere a calidad gráfica; para que nos entendamos, está muy bien dibujado pero se queda algo corto en lo que se refiere al guión. La historia es un poco simple, pero claro, eso lo digo con sólo haber visto el primer número... a ver si se animan y sacan la continuación de esta historia de licántropos estudiantiles y desarrollan la trama un poquito más. Sería una pena no volver a ver más números de Garou Chan, ya que promete bastante.

st.kosen@usa.net



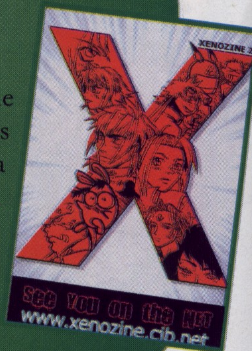




XENOZINE - Nº 2
1,20 EUROS

¡Qué alegría me di cuando cayó en mis manos este fanzine! Un fanzine como los de antaño. Con artículos, mangas e incluso un apartado para las historias cortas. En concreto me han encantado la historia "Vivir para siempre" de Jordi García y el manga de Kroma de Jonathan Olivera. También hacen una pequeña reseña de su paso por las jornadas de Zaragoza. Todo un pedazo de fanzine.

www.zenozine.cjb.net



FLASCINDER - Nº ESPECIAL ÉPICO FANTÁSTICO
1.5 EUROS

Flascinder, en este número dedicado a la fantasía épico-medieval nos regala un sinfín de obras de arte como el manga de Ciclope Studio Namida. Ya sé que es autoconclusiva, pero podíais hacer algo más largo con el personaje de Ludwing; en las 4 páginas en las que se desarrolla Namida habéis logrado condensar lo que es ser un caballero medieval al servicio de su pueblo (y el final es realmente bueno, chapó). Aunque este manga en concreto me ha llamado la atención, los demás mangas de flascinder también son dignos de mención, ninguno tiene desperdicio. Ya estoy contando los días hasta la aparición del nuevo flascinder que tendrá como tema principal el espacio.

flascinder@mixmail.com







REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:
Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:
Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:
En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**
Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:
En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:
El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es



Contenido del Cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

-Furi Kuri
-Tekken 4
-Dream
-Clover
-Venus wa Kataomoi
y muchos más.....







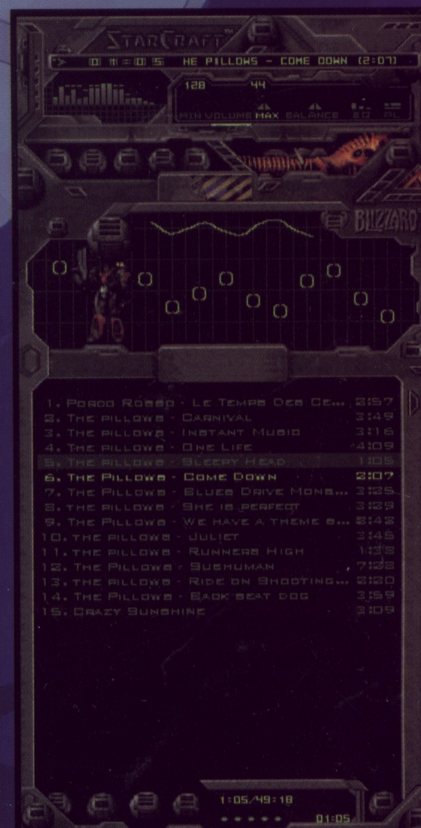




Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

-Furi Kuri
-Tekken 4
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes, especial Furi kuri

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además, también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

